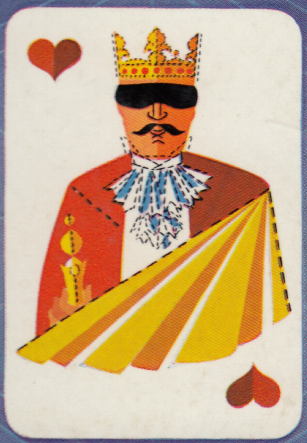
Martin Michalski

Hexerei mit Karten



M/O

SHEPPER – MICHALSKI

Hexerei mit Karten

Verblüffende Illusionen

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Ravensburger Reihe
WERK UND SPIEL
Gruppe Spielbücher

© Otto Maier Verlag, Ravensburg 1961
Gesamtherstellung: J. Ebner, Ulm/Donau
Printed in Germany · Verlagsnummer 45 015

INHALT

Vorwort 7

Einführung 8

Das künstliche Mischen 10

Palmieren 11

Forcieren 12

Kippvolte 13

Einfacher Kartensprudel 15

Kartenrauschen 16

Das Auffächern 17

Wirkungsvolle Kartentricks 19

Die suggerierten Karten 19

Vorherbestimmen der Karte 21

Kartentelepathie 21

Geheimnisvolles Kartenraten 22

Bild oder Zahl 24

Auffinden gemerkter Karten 25

Eine gezogene Karte finden 28

Kartenblindkunststück 28

Der Gedankenleser 30

Die wievielte Karte soll es sein? 31

Die Wurfkarte 31

Zwei gezogene Karten finden 32

Das Finden von drei Karten 33

Die vier Könige 34

Der Vier-Buben-Trick 36

Die merkwürdige Kartenreihe 37

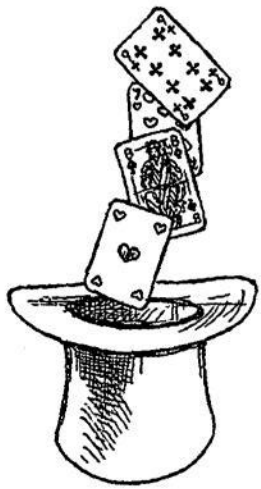
Der Schutzmann und die drei Landstreicher 40

Dame und Bube 40

Mutus nomen 41
Eine Kartenberechnung a) Aus 32 Karten 44
b) Aus 52 Karten 46
In welcher Hand ist die gerade Zahl? 48
Drei Karten berechnen 48
Die Kartenuhr 50
Eine Karte erraten 52
Kartenverwandlung 52
Gerade oder ungerade? 53
Rot oder schwarz? 53
Welche Karte wurde umgedreht? 54
Die springende Karte 55
Vier Figuren 57
Adhäsion der Kartenblätter 57
Der Kartensteiger 58
Die Atomröhre 60
Der Würfel bestimmt die Karte 61
Magisches Raten 61
Der Hellseher 62
Welche Karte wurde berührt? 63
Der Strafvollzug 63
Legerätsel 66
Das Abenteuer in der Schule 67
Rätselhafte Zahlenwanderung 70
Eine Eröffnungsreihe 72
Gedankensensation 75
Die Musterung der Buben 77
Die versteckte Karte 77
Sieben gemerkte Karten finden 78

Algebra mit Karten 79
Fliegende Karten 80
Das verhexte Spiel 82

Präparierte Spiele 84
Das konische Spiel 84
Die breite Karte 85
Das Kettenspiel 86
Die Laufkarte 87
Der Kartensprudel 89
Die Laufkarte auf dem Tisch 90
Die Wurfkarte 92
Die Verwandlung 93
Die Kartentasche 93
Fachwörter der Kartenkunst 95



VORWORT

Kartenkünstler haben nichts mit Falschspielerei oder gar Betrug zu tun. Die Kartenmagie ist im eigentlichen Sinn eine Kunst der Unterhaltung. In ihr sind psychologische und mathematische Kenntnisse sowie etwas Schauspielkunst harmonisch vereint. Wer die Kartenkunst als Hobby ernsthaft betreibt, dem wird eine nie versiegende Quelle der Freude erschlossen, die nur derjenige ermessen kann, der sich für diese amüsante Täuschungskunst ernsthaft interessiert.

Im 14. Jahrhundert gelangten Spielkarten aus dem Orient nach Europa. Seit dieser Zeit wurde aber auch immer wieder versucht, mit diesen Spielkarten Täuschungen auszuführen. Zunächst waren es die Falschspieler und Glücksritter, die durch Kniffe und Tricks versuchten, persönliche Vorteile aus ihrem Können zu ziehen. Vom 16. bis 18. Jahrhundert waren Tricks mit Karten eine einfache Taschenspielerei. Erst dem 19. Jahrhundert war es vorbehalten, aus den einfachen Kartentricks eine Kunst mit ungewöhnlicher Wirkung zu entwickeln.

Aus der Gegenwart sind uns hervorragende Kartenkünstler bekannt, die ihre Kunst virtuos beherrschen. Aber auch viele Amateurkünstler haben immer wieder mit neuen Ideen dazu beigetragen, diese unterhaltsame Kunst weiter zu entwickeln. Als bedeutendster Manipulator mit Spielkarten nennt uns die Geschichte der Zauberkunst den Wiener Hofbeamten Dr. Johann Nepomuk Hofzinser. Er lebte von 1806–1875 in Wien. Noch heute gelten seine meisterhaft vorgeführten Kartenexperimente als unübertroffen.

Ein Teil der in diesem Buch beschriebenen Kartenkunst-Experimente sind dem früher im Otto Maier Verlag erschienenen Buch „Kartenkunststücke" von A. K. Shepper entnommen. Diese Tricks wurden neu überarbeitet und neu illustriert.

Ravensburg, im September 1961 *Martin Michalski*

Einführung

Wenn Sie eine Reihe der in diesem Buch beschriebenen Kartentricks vorführen können, wird man überall Ihre Geschicklichkeit bewundern, und Sie werden bald der Mittelpunkt einer jeden Gesellschaft sein. Ja, ohne Scherz. Mit den Tricks und Griffen die Sie nacheinander lernen werden, bringen Sie auch die anspruchsvollste Gesellschaft zum Staunen. Es ist jedem verständlich, daß Zauberkünstler auf der Bühne mit Hilfe raffinierter Apparate große Effekte erzielen können. Was Sie aber hier am Tisch, einen halben Meter von den Zuschauern entfernt, darbieten, ist unglaublich und unfaßbar. Soeben gezogene Karten wechseln ihre Farbe, und Sie erraten die geheimsten Gedanken Ihrer Zuschauer.

Unsere Kartenschule ist für den Anfänger und Amateur geschrieben. Mit Absicht werden nur leicht erlernbare, aber wirkungsvolle Kartenkunststücke beschrieben. Schwierige Manipulationen wollen wir den Profis der Kartenkunst überlassen. Es wäre auch sinnlos, solche Manipulationen zu beschreiben. Für den Laien bleibt auch eine ausführlich behandelte Veröffentlichung eine Theorie. Es bedürfte monatelanger Fingerübungen, um solche Kartenkunststücke vorführen zu können.

Im ersten Teil des Buches werden die Griffe und Kniffe behandelt. Sie sind die hohe Schule der Kartenkunst. Nur durch fleißiges Üben beherrscht man die Griffe und erlangt die nötige Geschicklichkeit. Wichtig ist die Art der Vorführung, die psychologisch auf den Effekt ausgearbeitet und einstudiert werden muß. Jede Bewegung während der Vorführung der einzelnen Kunststücke hat ihren Zweck. Alles, was zur Vorführung gelangt, muß bis zur Perfektion eingeübt sein und mit ruhigen Bewegungen vorgeführt werden. Zu einem guten Kartenkünstler gehört aber nicht nur die Geschicklichkeit der Hände, sondern auch die Brillanz des Vortrages. In einem Werk von Johann Wolfgang von Goethe finden wir den Satz:

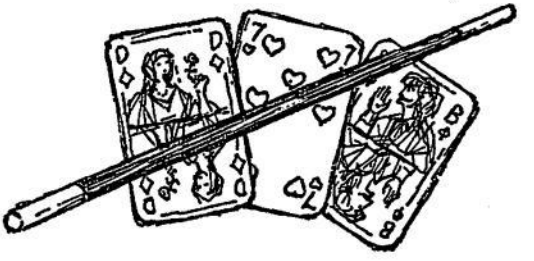
„Merk auf, du Schüler der geheimen Künste:
Nur Trödel ist dein Taschenspielerkram,
wenn deine Zunge keinen Zauber übt."

Dieser Erkenntnis folgend, ist ein großer Teil der behandelten Kartentricks in Vortragsfolge beschrieben. Durch einen geschickten Vortrag kann manche Schwäche während des Trickablaufs verdeckt werden. Nur wenn sich Geschicklichkeit mit der Brillanz des Vortrags paart, können wir in der Kartenkunst von Virtuosität sprechen.

Der größte Teil der beschriebenen Kartenexperimente kann mit normalen unpräparierten Spielkarten vorgeführt werden. Wir benötigen normale Skatkarten, französisches Blatt mit 32 Karten, und ein Whistspiel, bestehend aus 52 Blättern.

Dem fortgeschrittenen Amateur ist der letzte Teil des Buches, in dem Kunststücke mit präparierten Spielen beschrieben werden, gewidmet.

Von Bedeutung ist noch die richtige Auswahl der Kartentricks für eine Vorführung. Es dürfen nicht zu viele ähnliche Kunststücke hintereinander gezeigt werden. Dies ermüdet unsere Zuschauer, gleichzeitig ist aber die Gefahr der Trickenthüllung sehr groß.



Das künstliche Mischen

Das künstliche Mischen der Karten unterscheidet sich vom gewöhnlichen Mischen dadurch, daß man einen Trick dabei anwendet. Die unterste Karte des Spiels wird nämlich stets an ihrer Stelle belassen, ohne daß die Zuschauer etwas davon merken.

So schwer dies im ersten Moment auch erscheint, so leicht ist es auszuführen, wenn man es einige Male versucht hat. Man hält beim Mischen das Spiel so in der linken (Linkshänder in der rechten) Hand, daß die Finger an der untersten Karte anliegen. Dadurch wird die Karte an und für sich schon gehalten. Der Daumen hält von oben das Kartenpäckchen zusammen. Faßt man nun die anderen Karten beim Mischen mit der rechten Hand etwas weiter vorne an und hebt sie vorsichtig und ohne Kraftaufwand in die Höhe, so wird die unterste Karte immer an ihrer Stelle bleiben. Sollte dies einmal nicht möglich sein, so kann man sich nicht anders helfen, als die auf der unteren Karte liegenden Finger der linken Hand unauffällig etwas naß zu machen. Die beim Mischen aus dem Päckchen herausgezogenen Karten steckt man nach oben, um nicht etwa einige davon hinter die unterste Karte zu bringen.

Hat man dies einige Male geübt, so wird selbst beim raschesten Mischen (und es muß stets flott gemischt werden) die Karte ihren Platz behalten und kein Zuschauer etwas merken. Es ist darauf zu achten, daß die Bildseite der Karten stets vom Publikum weggewendet ist.

Das künstliche Mischen wird auf vielfältige Weise gebraucht. Man hat sich z. B. die unterste Karte eines Spiels angesehen, mischt künstlich und läßt aus dem auf dem Tisch mit der Rückseite nach oben ausgebreiteten Spiel eine Karte ziehen, nimmt die Karten wieder zusammen, wobei man genau darauf achtet, daß die angesehene und gemerkte Karte als letzte bleibt, legt das Spiel auf den Tisch und hebt einmal ab. Auf den ursprünglich oberen Teil des Spiels läßt man nun die gezogene Karte legen und gibt dann auf dieses Paket das zweite, ursprünglich untere, so daß also auf die vom Publikum gezogene Karte unsere vorher angesehene Karte zu liegen kommt. Nimmt man nun das Spiel mit der Bildseite nach oben und blättert es durch, so ist es leicht, die gezogene Karte an der angesehenen und gemerkten zu erkennen, denn sie liegt ja direkt vor der gemerkten Karte.

Palmieren

Unter „palmieren" verstehen wir die Fähigkeit, einen Gegenstand in der Handfläche zu verbergen. Dies gilt auch für Spielkarten. Das Spiel wird hierzu in die linke Hand genommen, und die zu palmierende Karte wird durch Zwischenlegen des Goldfingers der linken Hand von den übrigen Karten abgehoben (s. Abb. 1). Nun legt man die rechte Hand (Handfläche nach unten) über die linke. Die wie vorgeschrieben hochgehobene

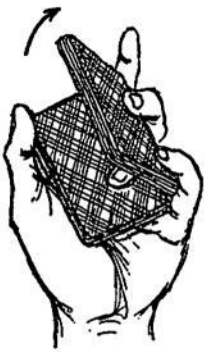


Abb. 1

Karte wird von der rechten Hand erfaßt und abgehoben. Die palmierte Karte liegt unten an der Daumenwurzel an. Mit den Fingerspitzen wird die Karte gehalten und leicht nach innen gewölbt. Es ist darauf zu achten, daß die Hand dabei immer ungezwungen gehalten wird und der Handrücken immer den Zuschauern zugekehrt bleibt.

Mit Hilfe der Palmage lassen sich viele Kartentricks ausführen. Z. B. das Verwandeln einer Karte oder das Verdoppeln gezogener Karten.

Die Abbildung 2 zeigt, wie die Karte in der Handfläche verborgen wird.

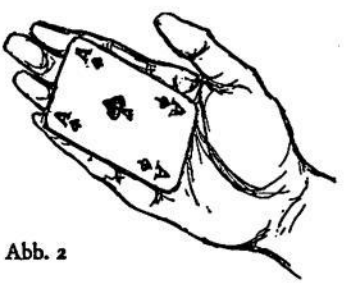


Abb. 2

Forcieren

Das Wort „forcieren" ist in der Kartenmagie der Fachausdruck für die gezwungene Wahl, d. h. der Vorführende spielt dem Zuschauer unbemerkt beim Ziehen einer Karte eine ganz bestimmte und von ihm gewünschte Karte in die Hand. Hierzu fächern wir ein Kartenspiel auf und lassen unter ständigem Bewegen des Fächers eine Karte ziehen. Sobald der Zuschauer mit der Hand eine Karte berühren will, schiebt man mit dem Daumen die schon vorher vorgesehene Karte dem Zuschauer direkt in die Hand. In den meisten Fällen wird dies ohne weiteres gelingen. Sofort kann der Vorführende die Karte benennen.

Ein Beispiel:

Die vom Vorführenden gewünschte Karte, z. B. Herz-Dame, liegt in der Mitte des Spiels. Dieselbe steht wenige Millimeter aus dem Spiel heraus. Man ergreift nun das Kartenspiel, um es auseinanderzufächern (Abb. 3), muß dabei aber die Herz-Dame-Karte immer im Auge behalten, um diese im geeigneten Moment vorzuschieben. Sollte wider Erwarten diese gezwungene Wahl einmal daneben gehen, so läßt man sich nichts anmerken. Der Trick kann gerettet werden, indem man aus dem Spiel zwei Päckchen bildet, die dem Vorführenden nun ja nicht bekannte, vom Zuschauer gezogene Karte, wird auf eines der Päckchen gelegt und die Volte geschlagen. Durch diesen Kunstgriff liegt nun die gezogene Karte obenauf.

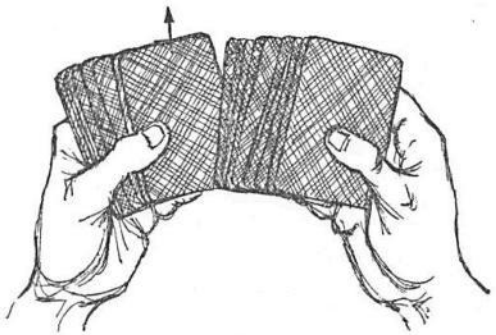


Abb. 3

Kippvolte

Die Kippvolte ist einer der wichtigsten Kartenkunstgriffe. Der Trick besteht darin, daß eine oder mehrere angeblich in die Mitte des Spiels gelegten Karten für den Zuschauer unbemerkt oben auf das Spiel gebracht werden. Wir beschreiben ein Beispiel, das genau mit den nachfolgenden Abbildungen zu vergleichen ist. Ein normales Kartenspiel wird mit der Rückseite nach oben zwischen beiden Händen aufgefächert (Abb. 4). Aus

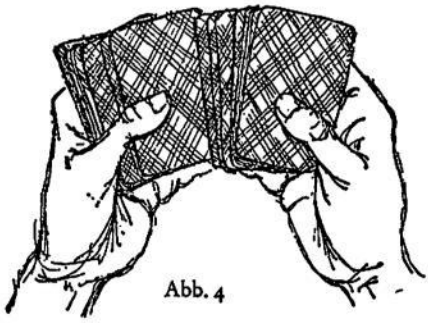


Abb. 4

Abb. 5

dem so gebildeten Fächer läßt man eine Karte ziehen und, ohne daß der Vorführende dieselbe gesehen hat, verdeckt in die Mitte des Spiels zurücklegen. Dies geschieht auf folgende Weise: Unmittelbar nachdem die Karte gezogen wurde, bilden wir aus dem Spiel zwei etwa gleiche Päckchen, die wir, wie die Abb. 5 zeigt, in den Händen halten. Die linke Hand offen nach oben, bei der rechten den Handrücken nach oben. Zur besseren Unterscheidung bezeichnen wir das Päckchen in der linken Hand mit X, das in der rechten mit Y. Während sich der Zuschauer die Karte betrachtet, greifen wir unauffällig mit dem Daumen links oben unter das Päckchen X (Abb. 6). Auf dieses Päckchen soll der Zuschauer nach Aufforderung die gezogene Karte legen. Während wir jetzt mit dem Päckchen Y in der rechten Hand über die linke Hand gehen, kippen wir mit dem Daumen das

zeln zum Abgleiten bringen. Zuerst üben wir das Sprudeln der Karten am besten über einem Tisch, ohne sie aufzufangen. Beherrschen wir diesen Trick einigermaßen, lassen wir die Karten in einen aufgehaltenen Hut hineinsausen. Später erst üben wir das Auffangen der Karten mit der linken Hand. Auch hierzu benützen wir einen kleinen Kniff. Die linke Hand wird locker offen gehalten, die rechte läßt in der vorbeschriebenen Weise die Karten dicht über der linken Hand einzeln abgleiten. Während des Sprudels wird die rechte Hand in eine größere Entfernung gebracht, um sofort wieder zur linken Hand zurückzugehen. Für die Zuschauer entsteht somit der Eindruck, als würde man das Kartenspiel wie eine Ziehharmonika auseinanderziehen. Eine einwandfreie Vorführung dieses Tricks erfordert selbstverständlich eine sehr lange Übungszeit. Im zweiten Teil unseres Buches wird noch ausführlich der amerikanische Kartensprudel behandelt. Hierzu benötigen wir dann aber ein präpariertes Spiel.

Kartenrauschen

Das Rauschen mit einem Kartenspiel benützt man zur Steigerung des Effekts bei der Vorführung eines Kartentricks. Das Spiel wird hierzu mit einer Hand gehalten, die Fingerspitzen der anderen Hand biegen die Karten etwas nach oben und streichen dabei über den Kartenrand (Abb. 9).

Abb. 9

Dabei entsteht ein Geräusch, das wir als „Rauschen" bezeichnen. Es ist auch ohne weiteres möglich, diesen Effekt durch das Abgleiten des Daumens über die oberen Kanten der Spielkarten entstehen zu lassen. Sehr oft verbindet man mit dem Rauschen das Auffinden einer Karte. Hierzu besitzt das Spiel eine etwas kürzer geschnittene Karte, die man als sogenannte Leitkarte im Spiel verwendet. Beim Rauschen entsteht dann an der Stelle, an welcher sich die kurze Karte befindet, ein knackendes Geräusch. Die Verwendung einer kurzen Karte wird später bei den Trickbeschreibungen mit präparierten Kartenspielen ausführlich behandelt.

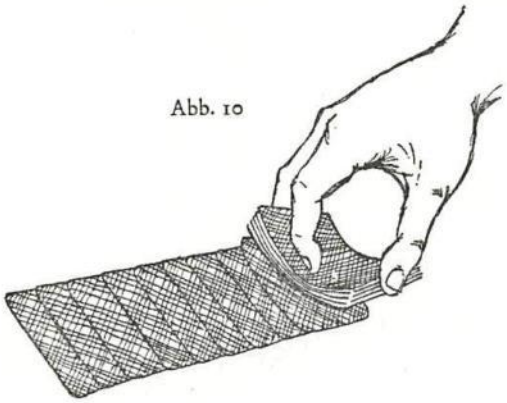


Abb. 10

Das Auffächern

Einen besonderen Effekt erzielt man bei Kartenvorführungen durch das Auffächern des Spieles auf dem Tisch. Hierzu wird das Kartenpäckchen vorher auf dem Tisch gut aufgestoßen und zwischen Daumen und Mittelfinger (Bildseite nach oben) gehalten. Das Spiel wird nun leicht nach unten durchgebogen und dann mit einer gleitenden Bewegung über dem Tisch aufgefächert (Abb. 10). So kommt eine Karte neben die andere zu liegen. Benützt man hierzu keine glatte Tischfläche, sondern als Unterlage eine Decke oder ein Tuch, so kann man mit einem Griff das ganze aufgefächerte Spiel (Abb. 10) mit der Bildseite nach unten umdrehen. Die Kartenreihe wird hierzu gleichmäßig ausgerichtet. Die rechte Hand drückt auf die letzte Karte der rechten Seite, mit der linken Hand hebt man die erste Karte hoch und kippt sie um. Durch das Aufrichten der Karten dreht sich die ganze Kartenreihe so, daß die Rückseite nun nach oben kommt.

Alle bisher beschriebenen Kunstgriffe müssen gründlich einstudiert und einwandfrei beherrscht werden. Erst wer mit Sicherheit diese Tricks auszuführen versteht, wird mit Erfolg die später beschriebenen Kunststücke vorführen können. Mit Absicht wird hier auf die Beschreibung der schwierigen Kartengriffe (wie Drehkarte, Karten filieren und schleifen) verzichtet. Diese Griffe sind nur nach monatelangem Üben einwandfrei vorzuführen. Für die Durchführung der später beschriebenen Tricks werden sie nicht benötigt. Diese schwierigen Handfertigkeiten wollen wir den Berufskünstlern überlassen.

WIRKUNGSVOLLE KARTENTRICKS MIT UNPRÄPARIERTEN KARTEN

Verwendete Kartenspiele: 1 Skatspiel, französisches Blatt (32 Karten)
1 Whistspiel (52 Karten)

Die suggerierten Karten

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Sie haben alle gewiß schon von der Suggestion und Hypnose gehört, Sie haben gewiß auch schon derartige Experimente gesehen und bestaunt, und daher wird es Sie sicherlich interessieren, wenn ich Ihnen jetzt einen kleinen Beweis meiner suggestiven Kraft gebe. Sie werden glauben, vollständig frei zu handeln, während Sie doch nur das tun, was ich Ihnen suggeriere.

Wie Sie sich überzeugen können, habe ich hier ein ganz normales Skatspiel. Diese Karten streue ich nun verdeckt auf dem Tisch aus. Mischen Sie nun die Karten ganz nach Ihrem Belieben untereinander. Achten Sie bitte darauf, daß keine Karte aufgedeckt wird. Jetzt beginne ich, Sie von der Richtigkeit meiner Aussagen zu überzeugen. Kennen Sie diese Karte? Nein!, denn sie liegt mit der Rückseite nach oben. Können Sie mir zeigen, wo Karo-10 liegt? Auch nicht. – Dann ziehen Sie mir das Herz-As. Sie können es nicht? Glauben Sie mir, Sie können es! Ziehen Sie bitte eine Karte und geben Sie mir dieselbe, ohne daß Sie die Karte ansehen. Sie, mein verehrtes Fräulein, ziehen bitte Karo-7. Und Sie, mein Herr, die Pique-Dame, und Sie die Herz-Dame. Jetzt will ich selbst noch eine Karte ziehen, und zwar Kreuz-10. Sie sehen, daß auch ich das kann, was ich von Ihnen verlange. Und nun schauen Sie bitte, die von Ihnen gezogenen Karten sind tatsächlich die von mir verlangten. Durch meinen Willen beeinflußt, haben Sie jeweils die richtige Karte gezogen."

Erklärung:

Dieses Kunststück beruht auf einem einfachen Trick. Während des Vortrages haben Sie Gelegenheit, mit einer unauffälligen Handbewegung das Spiel etwas zu drehen und dabei die unterste Karte anzusehen. Das Publikum, das von der Art des Kunststücks nichts weiß, wird diesen kleinen Trick nicht beachten. Man breitet das Kartenpäckchen nun auf dem Tisch aus. Hierbei muß man sich die Lage der untersten Karte merken. Dies gilt besonders, wenn das Spiel nach dem Ausbreiten noch vom Publikum etwas durchgemischt wird. Der Vorführende benennt nun zuerst die von ihm gemerkte Karte. Ein Zuschauer wird gebeten, diese Karte zu ziehen. In den meisten Fällen wird eine andere Karte gezogen, der Zuschauer weiß das natürlich nicht, da er ja die betreffende Karte nicht ansehen darf, sondern sie verdeckt an den Künstler weitergeben muß.

War z. B. die unterste Karte Herz-As, so verlangt man vom ersten Zuschauer das Herz-As. Dieser zieht aber zufällig Karo-7. Nun wird der zweite Zuschauer gebeten, Karo-7 zu ziehen. Dies ist natürlich nicht möglich, da der Vorführende Karo-7 bereits in der Hand hat. So wird z. B. Pique-Dame gezogen. Von einem weiteren Zuschauer verlangt man daher, er möge nun Pique-Dame ziehen. Zieht dieser nun Herz-Dame, so muß ein vierter Zuschauer Herz-Dame ziehen. Diese letzte Karte, die gezogen wird, ist z. B. Karo-10. Der Vorführende erklärt nun, selbst zu ziehen, und zwar Karo-10. Jetzt muß also der Künstler nach der gemerkten, früher untersten Karte, nämlich dem Herz-As greifen. Der Vorführende hält nun alle gewünschten Karten in der Hand und kann sie dem überraschten Publikum vorzeigen. Auf die Zuschauer wirkt dieses Experiment sehr verblüffend, da sich niemand den Vorgang erklären kann.

Es braucht wohl nicht erst erwähnt zu werden, daß die Zahl der zu ziehenden Karten im eigenen Belieben steht und man sich nicht an die in obigem Beispiel gegebene Zahl halten muß.

Sollte es einmal vorkommen, daß ein Zuschauer die vom Vorführenden gemerkte Karte zuerst zieht, so beendet man damit sofort den Trick. Der gewünschte Erfolg ist ja erreicht, denn der Zuschauer hat die suggerierte Karte gezogen. Ist dies nicht der Fall, so läßt man in der vorbeschriebenen Weise weitere Karten ziehen, um zum gewünschten Endergebnis zu kommen.

Vorherbestimmen der Karten

Effekt:

Der Vorführende überreicht dem Publikum ein Spiel Karten mit der Bitte, es gut zu mischen und ihm wieder zurückzugeben. Er nimmt es dann mit der Rückseite nach oben in die linke Hand und zieht mit der rechten Hand eine Karte nach der anderen ab und legt sie in 4 Häufchen aus, so daß jedes Häufchen 8 Karten enthält. Der Vorführende erklärt dann, nun im voraus die Karten zu bestimmen, die er ziehen wird. Er werde von jedem Paket die erste Karte zuerst nennen, dann aufnehmen und zum Schluß alle vier vorzeigen. Er nennt eine Karte, zieht dann vom ersten Paket die oberste Karte ab, nickt zustimmend, nennt die zweite Karte, zieht die oberste Karte vom zweiten Paket ab, und das gleiche tut er nun beim dritten und vierten Paket. Dann deckt der Künstler die vier Karten auf. Es sind tatsächlich die vorher genannten Karten.

Erklärung:

Der Trick dieses Kunststückes ist der gleiche wie bei dem vorhergehenden und beruht auf der Kenntnis einer Karte, die man als erste nennt und als letzte zieht.

Sobald man das durchgemischte Spiel zurückerhält, sieht man unbemerkt die unterste Karte an und merkt sie sich. Durch die Art des Auflegens muß die unterste Karte des Paketes die oberste Karte des vierten Häufchens werden. Man nennt diese gesehene Karte zuerst und zieht vom ersten Häufchen die oberste Karte ab. Dies ist natürlich eine ganz andere Karte. Dann nennt der Vorführende die eben gezogene Karte und nimmt die oberste Karte des zweiten Paketes ab. Als die Karte des dritten Häufchens wird die soeben gezogene vom zweiten, und als die vom vierten Häufchen die vom dritten abgezogene genannt. Der Vorführende hält somit alle vier genannten Karten in der Hand. Diese werden nun in der Reihenfolge, in der die Karten genannt wurden, auf den Tisch gelegt.

Kartentelepathie

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Ich lege hier auf den Tisch zwei Kartenhäufchen. Wie Sie sehen, enthält jedes eine verschiedene Anzahl von Karten. Jemand von Ihnen wird nun ein Päckchen auswählen, und zwar genau

das, welches ich mir denke. Ich weiß schon jetzt, welches Sie wählen werden und will es aufschreiben, damit Sie sich nachher überzeugen können, daß ich recht hatte. Bitte, nehmen Sie diesen Zettel, stecken Sie ihn ohne aufzumachen und zu lesen ein und wählen Sie.

Sehen Sie, daß ich recht hatte! Zählen Sie einmal die Anzahl der Karten des Päckchens, es sind genau zehn, und nun nehmen Sie Ihren Zettel zur Hand und vergleichen Sie, es stimmt. Ach, Sie meinen, in dem andern Häufchen seien auch zehn Karten. Aber bitte, Sie sehen ja selbst: eins, zwei, drei, vier!"

Erklärung:

Bevor dieses Kunststück vorgeführt wird, hat der Kartenkünstler die vier Zehner des Spiels herausgesucht und zuoberst auf das Kartenpäckchen gelegt. Vor dem Publikum bildet er das eine Häufchen aus den ersten vier Karten, also aus den vier Zehnern, und das zweite Häufchen aus zehn anderen Karten. Auf den Zettel schreibt man nichts anderes als die Zahl 10, legt ihn zusammen und gibt ihn so zusammengefaltet demjenigen, der das Päckchen wählen soll. Der Zuschauer kann wählen, wie er will. Unsere Zahl zehn ist immer richtig. Wird, wie in unserem Beispiel, das Paket mit den zehn Karten gewählt, so läßt man abzählen und mit der Zahl auf dem Zettel vergleichen. Die vier Karten des anderen Häufchens zählt man verdeckt vor und mischt sie rasch unter die anderen. Wird das Häufchen mit den vier Zehnern gewählt, so zeigt man die vier gleichen Karten vor und läßt ihre Augenzahl mit dem auf dem Zettel stehenden Wert vergleichen. Das andere Häufchen wird fächerartig offen ausgebreitet, um zu beweisen, daß es verschiedene Karten enthält.

Dieses Kunststück ist ebenso gut mit neun, acht, sieben usw. auszuführen. Es ist jedoch ratsam, es nie zweimal hintereinander vorzuführen, da der Trick sonst sofort entdeckt wird.

Geheimnisvolles Kartenraten

Vortrag und Effekt:

„Bitte, nehmen Sie diesen Satz Spielkarten, mischen ihn gut durch und heben ab, so oft Sie wollen. Eine gelegte Reihenfolge der Karten ist somit ausgeschlossen. Trotzdem bin ich in der Lage, Ihnen jeweils die Karte zu nennen, die ich Ihnen zeige, ohne sie selbst zu sehen. Ich werde dazu das

Spiel hinter meinen Rücken halten und die Karten einzeln nennen, ohne diese vorher selbst anzusehen.

Nun beginne ich: Pique-7. Ich nehme die Karten wieder hinter den Rücken: Caro-Bube. Bitte – Weiter Pique-König – Herz-Dame – Caro-As – Kreuz-König – Herz-7. Damit könnte ich solange fortfahren, als ich verschiedene Karten in der Hand habe."

Erklärung:

Wenn dieses Kunststück geschickt vorgeführt wird, wird es nie seine Wirkung verfehlen. Die Durchführung ist denkbar einfach.

Man nimmt das Päckchen und bringt es mit der rechten Hand hinter den Rücken. Dabei hat man Zeit genug, sich unauffällig die untere Karte anzusehen. Hinter dem Rücken wird nun die Hälfte des Spiels abgehoben und so gedreht, daß Rückseite auf Rückseite zu liegen kommt (Abb. 11). Das Päckchen hat jetzt auf beiden Seiten Kartenbilder. Der Vorführende nennt die gesehene untere Karte und zeigt das Päckchen vor. Während dies geschieht, merkt sich der Künstler die ihm zugewendete Karte (Abb. 12). Das Päckchen wird jetzt wieder hinter den Rücken gebracht und die eben gemerkte Karte nach vorn geblättert. Die Karte wird benannt und das Päckchen wieder vorgezeigt. Dies kann man nun so lange fortsetzen, bis alle Karten wieder richtig aufeinander liegen. Es ist jedoch ratsam, das Spiel nicht zu oft zu wiederholen, da bei der Gleichförmigkeit der Bewegungen und der Einfachheit des Kunststücks die Gefahr der Entdeckung groß ist.

Durchgebogene Karten sind hier nicht gut zu verwenden, weil sie leicht zum Verräter werden. Da solche Karten bekanntlich immer nach der

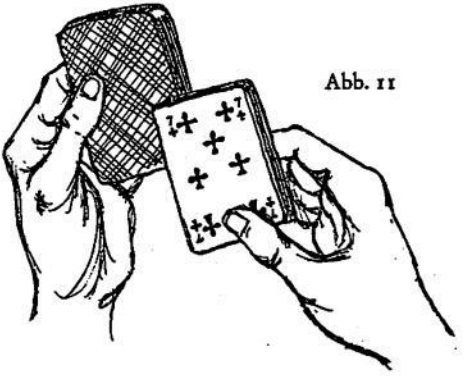


Abb. 11

Innenseite zu gebogen sind, so stehen die Ränder bei den mit den Rücken aufeinander liegenden Karten sehr weit auseinander und müssen deshalb stark zusammengepreßt werden.

Abb. 12

Bild oder Zahl

Vortrag und Effekt:

Der nachstehend beschriebene Trick ist besonders dazu geeignet, eine kleine Tischgesellschaft zu verblüffen. Der Trickablauf ist etwa folgender: „Meine lieben Freunde! Eine Besonderheit, die jeder Kartenkünstler besitzen sollte, ist ein sehr feines Tastgefühl. So ist es mir z. B. möglich, trotz verbundener Augen, nur durch mein Tastgefühl zu erkennen, ob die

gezeigte Karte in die Kategorie der Bilder oder der Zahlen einzureihen ist."

Während sich der Vorführende die Augen verbinden läßt, gibt er ein unpräpariertes Skatspiel zum Mischen. Der Künstler nimmt nun das Spiel und hält es in der linken Hand zwischen Daumen und Zeigefinger mit der Bildseite nach vorn vor die Stirn. Die Fingerspitzen der rechten Hand gleiten nunmehr tastend über die Kartenbildseite. Jetzt benennt der Vorführende mehrere Male hintereinander die oben aufliegende Karte nach Bild oder Zahl.

Erklärung:

In der Tischrunde sitzt ein eingeweihter Helfer, der jedesmal dem Vorführenden durch Berühren mit der Fußspitze ein Zeichen gibt, wenn es sich um ein Bild handelt. So ist der Künstler in der Lage, praktisch das ganze Spiel nach Bildern und Zahlen zu sortieren. Die genannte Karte wird jedesmal abgelegt. Zu den Bildern zählen wir: Bube, Dame, König, As und zu den Karten mit Zahlen 7, 8, 9, 10.

Auffinden gemerkter Karten

1. Art:

Ein Kartenspiel wird, nachdem man sich heimlich die unterste Karte gemerkt hat, künstlich gemischt, so daß die unterste Karte an ihrer Stelle verbleibt.

Hierauf legt man das Spiel in 6 Häufchen mit der Bildseite nach unten auf den Tisch. Die Anzahl der Karten in den einzelnen Häufchen ist ohne Bedeutung. Trotzdem wird man, um die Spannung der Zuschauer zu steigern, darauf achten, überall etwa die gleiche Anzahl zu erhalten. Das Häufchen, das zu unterst die gemerkte Karte enthält, nimmt man nun wieder in die Hand, läßt sich die Augen verbinden und verteilt nun die Karten dieses Häufchens auf die 5 anderen. Die letzte Karte, also die gesehene, zeigt man den Zuschauern, bittet sie, sich diese genau zu merken und in eines der Häufchen zu stecken. Ist dies geschehen, läßt man die Karten zusammennehmen und gut durchmischen.

Sind die Karten wieder zu einem Päckchen geordnet, läßt man sich die Binde von den Augen nehmen und beginnt nun, scheinbar mit großer Mühe, die von den Zuschauern gemerkte Karte aus dem nun offen aufge-

fächerten Päckchen herauszusuchen. Das Kunststück wird seine Wirkung gewiß nicht verfehlen, wenn es rasch und geschickt ausgeführt wird.

2. Art:

Der Vorführende mischt ein Päckchen Karten, von dem er sich die unterste gemerkt hat, künstlich, so daß diese an ihrer Stelle verbleibt. Er beginnt nun seinen Vortrag:

„Ich bitte Sie, meine Damen und Herren, aus diesem soeben vor Ihren Augen gemischten Spiel eine Karte zu ziehen. Bitte, schauen Sie sich diese Karte an und merken sie sich genau, damit Sie dieselbe sicher später wiedererkennen. Inzwischen behalten Sie die Karte noch in der Hand. Ich lege nun die übrigen Karten in 3 Häufchen aus. Bitte, legen Sie jetzt Ihre Karte auf eines der Päckchen. Ich nehme die Päckchen jetzt wieder zusammen, mische die Karten, hebe auch einige Male ab und will nun versuchen, Ihre Karte zu finden. Ich hoffe, daß es mir gelingt." Jetzt fächert der Vorführende die Karten offen vor seinen Zuschauern aus und zeigt auf die vom Zuschauer gezogene Karte.

Erklärung:

Bei diesem Experiment werden die Häufchen so zusammengelegt, daß das Päckchen, welches die von einem Zuschauer gezogene Karte als oberste Karte enthält, unter das Häufchen zu liegen kommt, in dem zu unterst die vom Vorführenden angesehene und gemerkte Karte liegt (Abb. 13). So kommen beide Karten zusammen. Fächern wir nun das Päckchen offen auf dem Tisch aus, so ist die auf unsere Karte folgende die von den Zuschauern gemerkte Karte.

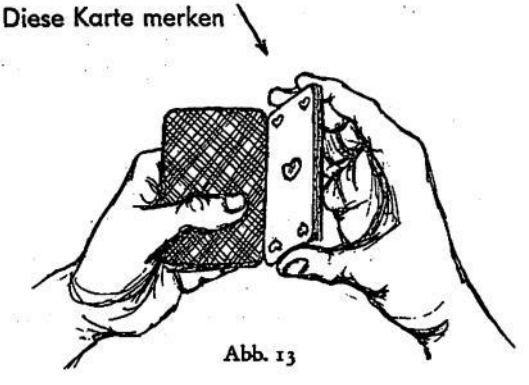


Abb. 13

Es kann auch vorkommen, daß die vom Zuschauer gezogene Karte auf dasselbe Päckchen gelegt wird, das zu unterst die vom Vorführenden gemerkte Karte enthält. In diesem Fall heben wir jedes Häufchen noch einmal ab und stellen so das gleiche Verhältnis her wie zuerst; denn daß jetzt 6 statt 3 Häufchen sind, ändert nichts an der Ausführung. Die Zuschauer aber werden von dem Zweck dieses Abhebens nichts ahnen, da sie ja nicht wissen, daß sie ihre Karte gerade auf das Häufchen gelegt haben, auf das sie es nicht hätten legen sollen. Das Publikum ist der Meinung, das Abheben gehöre zum Kunststück.

Besonders Geübte können auch nach dem Zusammenlegen der Häufchen die Karten noch einmal vorsichtig durchmischen und erneut abheben. Dabei ist darauf zu achten, daß die beiden Karten immer zusammenbleiben, was bei einiger Aufmerksamkeit auch leicht gelingt. Auf jeden Fall gewinnt dadurch das Kunststück ganz bedeutend an Wirkung.

3. Art:

Der Künstler gibt ein Kartenspiel an das Publikum mit der Bitte, es gut durchzumischen. Danach nimmt er das Spiel wieder an sich und legt es in seine linke Hand mit der Rückseite nach oben. Mit der rechten Hand zieht er eine Karte nach der anderen vom Paket ab und zeigt sie dem Publikum, ohne sie selbst anzusehen.

„Ich bitte Sie, sich von den gezeigten Karten eine auszuwählen und, wenn Sie gewählt haben, laut Halt zu rufen. Bitte, prägen Sie sich die gewählte Karte gut ein. Jetzt nehme ich die beiden Pakete wieder zusammen. Bitte, heben Sie so oft ab wie Sie wünschen. Jetzt streiche ich das ganze Spiel in einem Halbkreis aus, so daß alle Karten deutlich zu sehen sind. So meine Dame, geben Sie mir jetzt Ihre linke Hand, und ich werde sie mit meiner rechten Hand über den Halbkreis führen. Während Sie selbst an Ihre gemerkte Karte denken, werde ich durch die Beschleunigung Ihres Pulsschlages fühlen, wo diese Karte liegt."

Der Künstler führt die Hand der Zuschauerin zweimal über die Karten. Plötzlich macht er über der einen Karte halt: Es ist die gemerkte Karte.

Der Trick ist der gleiche wie bei dem vorigen Kunststück. Sobald der Vorführende das gemischte Spiel zurückerhält, besieht er unauffällig die unterste Karte. Dann gibt er nach dem Halt-Ruf das auf dem Tisch liegende Päckchen unter das Paket in seiner Hand. Die gemerkte Karte kommt also unter die von ihm gesehene zu liegen. Die Karten werden nun mit der Bildseite nach oben zu einem Halbkreis ausgelegt. Jetzt ist es ganz einfach, die vom Zuschauer gewählte Karte zu benennen.

Eine gezogene Karte finden

Man mischt ein Kartenspiel gut durch und merkt sich danach die unterste Karte. Hierauf bittet man einen Zuschauer, aus dem Päckchen irgendeine Karte zu ziehen, sich diese gut einzuprägen und oben auf das Spiel zu legen.

Ist dies geschehen, so hebt man selbst ab, nimmt das Spiel wieder auf und erklärt, nun die gezogene Karte suchen zu wollen. Mit Hilfe einer alten Rechenformel sei es möglich, diese Karte zu finden. Natürlich ist von einem Berechnen keine Rede, sondern man sucht die gemerkte, also ursprünglich unterste Karte des Spiels. Diese ist durch das Abheben auf die vom Zuschauer gezogene Karte zu liegen gekommen. Blättern wir nun das Spiel (Bildseite nach oben) durch, so ist die der vom Vorführenden gemerkten vorangehende Karte die vom Zuschauer gezogene. Wird das Spiel danach umgekehrt durchgeblättert, so ist es die darauffolgende Karte.

Ob das Spiel beim Suchen der Karte gedreht werden soll oder nicht, bleibt dem Vorführenden überlassen. Natürlicher ist es, die Karten mit der Bildseite nach oben durchzublättern. Wirksamer ist jedoch das Umgekehrte, und die Entdeckung des Tricks dürfte nicht so schnell möglich sein. Sie ziehen also vom verdeckten Stoß die Karten nacheinander ab und legen sie nun offen hintereinander auf den Tisch. Selbstverständlich legen Sie über die gesuchte Karte hinaus noch weitere Karten ab, konzentrieren sich dann auf die vor Ihnen liegenden Karten und zeigen erst dann auf die gezogene.

Kartenblindkunststück

Effekt:

Dieses Kartenexperiment darf wohl mit Recht als sensationell bezeichnet werden. Der Vorführende läßt sich die Augen mit einem großen Tuch verbinden. Gleichzeitig wird von einem Zuschauer das Spiel gut durchgemischt. Nach mehrmaligem Abheben erhält der Vorführende das Spiel zurück. Er nimmt es in die linke Hand. Mit der rechten Hand zieht er eine Karte ab, hält sie weit von sich und nennt den vollen Namen der Karte. Dies wiederholt der Künstler mehrere Male hintereinander bei verbundenen Augen und ohne Mithilfe einer zweiten Person.

Abb. 14

Erklärung:

Der Vorführende läßt sich mit einem bereitgehaltenen Tuch die Augen verbinden. Die untere Kante des Tuches sollte beim Anlegen mit der Nasenspitze abschließen. Der Vorführende hat darauf zu achten, daß zwischen Nasenspitze und Wange ein freier Winkel unter dem Tuch entsteht. Hebt man jetzt unmerklich etwas den Kopf, so ergibt sich eine Stellung, die es dem Künstler ermöglicht, unter der Augenbinde hervorzuschauen, ohne daß es das Publikum merkt. Der linke Arm wird etwas angewinkelt am Körper gehalten (Abb. 14). Die linke Hand hält das Kartenpaket, wobei die Bildseite den Zuschauern zugekehrt ist. Das Spiel ist leicht nach innen zu drehen. Der Haupttrick für einen reibungslosen Ablauf dieses

Experimentes ist das leichte Durchbiegen des Kartenspiels (Abb. 15). Das französische Skatspiel besitzt in jeder Ecke der einzelnen Blätter Farbe und Wertangabe. Diese Ecke ist so zu halten, daß sie in den Blickwinkel des Vorführenden (trotz der verbundenen Augen) fällt. Von Wichtigkeit ist noch, daß die Karte erst genannt wird, wenn sie weit vorgestreckt gezeigt wird.

Abb. 15

Der Gedankenleser

Vortrag und Effekt:

„Der Hellseher Hanussen konnte, wie Sie wissen, mit Hilfe eines Mediums Gegenstände, wenn sie auch noch so verborgen waren, entdecken. Hierzu mußte das Medium intensiv an das Versteck denken. Die Gedanken des Mediums haben sich dann auf Hanussen übertragen. Was Hanussen gelang, will ich nun mit diesen Spielkarten versuchen. Sie werden sich eine Karte merken und ich will sie erraten.

Bitte, ziehen Sie irgend eine Karte aus diesem Päckchen und prägen Sie sich diese ein. Zeigen Sie die Karte auch den anderen Zuschauern und legen Sie dieselbe auf den Tisch. Nun lege ich das Kartenpäckchen darüber, mische es tüchtig durch und nehme es hinter den Rücken. War es vielleicht diese Karte? Ich sehe, daß ich mich geirrt habe. Bestimmt ist das auch einmal dem großen Hanussen passiert. Bitte, denken Sie noch einmal intensiv an Ihre Karte. Jetzt weiß ich es, es war Herz-König, und hier ist er."

Erklärung:

Die gezogene und von den Zuschauern angesehene Karte wird mit den anderen Spielkarten bedeckt und dann aufgenommen. Durch künstliches Mischen bleibt sie als unterste Karte immer an ihrer Stelle.

Hält man die Karten hinter den Rücken, so wird das oberste Blatt umgedreht, so daß seine Bildseite frei wird. Man bringt das Kartenpäckchen nun wieder nach vorn und zeigt den Zuschauern die umgedrehte, also falsche Karte. Dabei hat man Gelegenheit, sich die vorher gezogene Karte, deren Bildseite ja nun nach rückwärts, also zum Vorführenden zeigt, anzusehen. Das Kartenpäckchen wird jetzt wieder hinter den Rücken genommen, die obere Karte wieder umgedreht und die vom Zuschauer gezogene Karte, also die unterste, in die Mitte des Spiels gesteckt. Nach diesen Manipulationen bringt man das Spiel wieder nach vorn, nennt die gezogene Karte, z. B. Herz-König, und zieht sie aus dem Kartenpäckchen heraus. Die Wirkung wird verblüffend sein. Bitte, üben Sie aber diesen Trick so lange, bis Sie ihn schnell und sicher vorführen können.

Die wievielte Karte soll es sein?

Der Vorführende merkt sich die unterste Karte des Päckchens und mischt vor den Zuschauern das ganze Päckchen künstlich durch, so daß die unterste Karte an ihrer Stelle verbleibt.

Der Kartenkünstler zeigt nun den Zuschauern das Päckchen mit der Bitte, sich die unterste Karte gut zu merken. Daraufhin mischt er das Spiel wiederum künstlich durch, steckt das Päckchen in seine Tasche und stellt die Frage, als wievielte er die gemerkte Karte nun aus seiner Tasche herausziehen soll. Es wird nun irgendeine Zahl genannt, z. B. 7. Der Vorführende zieht nun sechs Karten einzeln von oben ab und zeigt sie jeweils einzeln vor. Als 7. Karte zieht er die unterste des Kartenpäckchens. Es ist die gemerkte Karte. Zu diesem Trick ist es natürlich wichtig, daß man das künstliche Mischen einwandfrei beherrscht.

Die Wurfkarte

Effekt:

Der Vorführende blättert ein Kartenspiel fächerförmig auf (Rückseite nach oben). Aus dem so gebildeten Fächer läßt er einen Zuschauer irgendeine Karte ziehen. Aus den restlichen Karten bildet er zwei Päckchen. Der Zuschauer wird nun gebeten, auf eines der Päckchen die gezogene Karte aufzulegen. Hierauf bringt der Künstler durch die Kippvolte die gezo-

gene Karte oben auf das Spiel. Dann läßt der Magier das Spiel aus ca. 50 cm Höhe auf die Tischplatte fallen, wobei sich als einzige Karte die gezogene so dreht, daß ihre Bildseite nach oben zeigt.

Erklärung:

Die oberste, vorher gezogene Karte wird unter Deckung der Hand, die das Päckchen hält, etwa 2 cm über das Päckchen hinausgeschoben (Abb. 16). Wird nun das Spiel losgelassen, so fällt das Päckchen geschlossen nach unten. Die überstehende Karte wird durch den Luftdruck umgedreht und fällt mit der Bildseite nach oben auf den Tisch (Abb. 17).

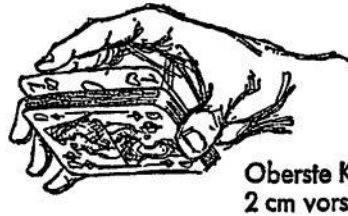


Abb. 16

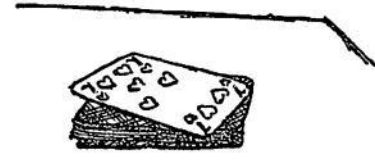


Abb. 17

Zwei gezogene Karten finden

Vortrag und Effekt:

„Ich habe hier ein Kartenspiel in etwa zwei gleiche Teile geteilt und möchte nun zwei Zuschauer bitten, aus jedem der beiden Päckchen eine Karte zu ziehen. Bitte, merken Sie sich das gezogene Blatt und stecken Sie es wieder ins Päckchen zurück. Ich mische jedes Päckchen gut durch

und lege beide wieder aufeinander, hebe einige Male ab und will nun die beiden Karten suchen. – Hier ist die von Ihnen gezogene Karte und diese da ist die Ihre."

Erklärung:

Das Spiel wird vorher nach Bildern und Zahlen sortiert. Der Vorführende läßt sich nun je eine Karte aus dem Päckchen ziehen. Danach müssen die Päckchen unauffällig vertauscht werden, so daß die Bildkarte in das Zahlenpäckchen kommt und umgekehrt. Es ist darauf zu achten, daß die beiden Blätter ungefähr in die Mitte jedes Päckchens zu liegen kommen. Die einzelnen Päckchen werden nun gemischt, auseinandergelegt und zwei- oder dreimal abgehoben. Das Abheben des Spiels soll möglichst in der Mitte erfolgen, da es sonst schwierig wird, aus den immerhin etwas durcheinander geratenen Karten, die richtigen herauszufinden. Damit ist nicht gesagt, daß man ängstlich bemüht sein soll, immer die Stelle zu treffen, wo die beiden sortierten Päckchen zusammenstoßen. Das Abheben muß vielmehr einen willkürlichen Eindruck hinterlassen. Wenn man auch 3 bis 4 Karten mehr oder weniger abhebt, so beeinflußt dies den Trickablauf keineswegs. Zum Aufsuchen der Karten wird das Spiel in die Hand genommen (Bildseite nach oben). Es ist nun einfach, die beiden gewählten Karten herauszufinden, da ja die Zahl bei den Bildern und ein Bild bei den Zahlen liegt. Es ist auch möglich, das Spiel nach den Farben rot oder schwarz zu sortieren.

Das Finden von drei Karten

Aus je 3 Karten werden 3 Häufchen gebildet. Drei Personen wählen aus je einem Häufchen je eine Karte aus. A merkt sich z. B. eine aus dem ersten, B eine aus dem zweiten und C eine Karte aus dem dritten Häufchen.

Die Karten des ersten Häufchens legt man jetzt der Reihe nach auf den Tisch. Auf diese kommen die Karten des zweiten und hierauf wiederum die Karten des dritten Häufchens. Auf diese Weise sind wieder 3 Häufchen entstanden, doch enthält jedes je eine Karte aus dem vorigen ersten, zweiten und dritten Häufchen, und zwar auch in dieser Reihenfolge. Die Häufchen werden nun gedreht und aufgeblättert (Bildseite nach oben). Nun werden die Zuschauer gebeten, das Päckchen zu benennen, in welchem sich die jeweils gemerkte Karte befindet. Der Vorführende ist augenblicklich in der Lage, die gewählte Karte zu benennen, denn die

Karte, die sich A gemerkt hat, muß in jeder Reihe die erste und die von B die zweite und die von C die dritte sein.

Die vier Könige

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Aus diesem Kartenspiel suche ich die 4 Könige heraus und lege sie vorläufig beiseite. Ich will Ihnen zeigen, daß diese 4 Könige, so wie sie jetzt friedlich vereint beisammen liegen, auch dann zueinander streben und nebeneinander zu liegen kommen, wenn wir sie auseinanderreißen und zwischen die übrigen Karten verteilen.

Sie glauben es mir nicht? Ich werde Ihnen auf zwei verschiedene Arten die Richtigkeit meiner Behauptung beweisen.

Die 4 Könige habe ich hier herausgelegt. Die übrigen Karten verteile ich auf 4 Häufchen und lege auf jedes davon einen König. Jetzt nehme ich die Häufchen zusammen, so daß ich das ganze Spiel wieder beieinander habe. Und nun ersuche ich Sie, beliebig oft abzuheben. Bedenken Sie, daß es gilt, die Könige auseinanderzureißen, und heben Sie also so oft ab, wie Sie nur wollen.

Die Könige sind nun zwischen den übrigen Karten verteilt. Ich lege nun die Karten in 8 Häufchen zu je 4 Blatt, und jetzt wollen wir uns die einzelnen Päckchen einmal ansehen. – Bitte, gleich das vierte enthält alle 4 Könige. Sie sehen, die Monarchen sind durch eine magische Union verbunden."

Erklärung:

Wenn die 4 Könige aus dem Spiel entfernt sind, bleiben noch 28 Karten, so daß in jedem der 4 Häufchen 7 Karten sind. Legen wir nun auf jedes Häufchen einen König und nehmen dann die Karten zusammen, so ist immer die achte Karte ein König. Daran ändert auch das Abheben nichts, wenn man beim Abheben immer nur das Päckchen teilt. Wenn wir nun die Karten der Reihe nach in 8 Häufchen zu je 4 Blatt verdeckt auflegen, müssen die 4 Könige wieder zusammenkommen.

Vortrag und Effekt:

„Nun will ich Ihnen noch ein weiteres Experiment zeigen: Wir nehmen die 4 Könige wieder aus dem Spiel und bilden aus den restlichen Karten wiederum 4 Päckchen. Ich lege nun alle 4 Könige verdeckt

auf das erste Häufchen. Jetzt nehme ich das erste Blatt, also einen König, und stecke es in die Mitte des zweiten Häufchens, das zweite Blatt, also den zweiten König, in die Mitte des dritten Häufchens, und das dritte Blatt, also den dritten König, zur Abwechslung einmal unter das vierte Häufchen. Den vierten König lasse ich beim ersten Häufchen liegen, damit in jedem Häufchen ein König ist, doch stecken wir auch ihn in die Mitte.

Jetzt nehme ich die einzelnen Päckchen zusammen, mische gut durch und hebe noch einige Male ab. Glauben Sie, daß wir nun genug getan haben, um die Könige auseinander zu bringen?

Ja? Dann bitte, nehmen Sie einmal das Spiel und schauen Sie nach, wie und wo sich die 4 Könige befinden.

Sicher sind Sie erstaunt, daß alle vier wieder beisammen sind, aber glauben Sie mir, es ist wirklich nicht möglich, die vier voneinander zu trennen."

Erklärung:

Als der Vorführende die 4 Könige verdeckt weglegte, hat er unbemerkt 2 weitere Karten oben aufgelegt, so daß 6 statt 2 Karten beiseite gelegt wurden.

Wenn er nun für den Zuschauer die 4 Könige auf das erste Päckchen oben auflegt, so legt er in Wirklichkeit 6 Blätter darauf. Er kann also die erste Karte, da er sie ja doch nicht braucht, getrost in die Mitte des zweiten Häufchens legen, ebenso die zweite Karte in die Mitte des dritten Häufchens. Erst die dritte Karte ist ein König, und dieser wird deshalb *unter* das vierte Häufchen gelegt. Nun liegen auf dem ersten Häufchen noch drei Könige. Die Zuschauer glauben allerdings, es sei nur noch einer. Um nun auch mit dem scheinbar letzten König eine Platzveränderung vorzunehmen, schiebt der Vorführende die vierte Karte, also in Wirklichkeit den zweiten König, in die Mitte des ersten Häufchens, tatsächlich aber unter die ersten 2 Blätter, so daß die 3 Könige trotzdem wieder beisammen liegen.

Beim Zusammennehmen des Spiels beginnen wir nun mit dem vierten Häufchen und legen es auf das erste und darauf auf das zweite und dritte. Dadurch kommen die 4 Könige zusammen, die drei oberen Karten vom ersten und die unterste vom vierten Häufchen. Man kann auch mit dem zweiten oder dritten Häufchen beginnen, nimmt diese beiden zusammen, legt sie auf das vierte und das ganze auf das erste. Immer muß das erste Paket zuunterst liegen und auf ihm das vierte; denn dadurch kommen nicht bloß die 4 Könige zusammen, sondern sie kommen im Ge-

samtspiel auch sehr tief zu liegen, was für das Mischen von großer Bedeutung ist. In diesem Fall können wir unbedenklich, wenn auch vorsichtig mischen, ohne befürchten zu müssen, daß wir die Karten auseinanderbringen.

Zum Schluß wird noch einige Male abgehoben, aber ebenfalls mit Vorsicht, einmal hoch, das nächstemal tief.

Der Vier-Buben-Trick

Auch dieser einfache Trick löst bei den Zuschauern Freude und großes Erstaunen aus. Nachdem wir die 4 Buben aus einem Kartenspiel sortiert haben, werden sie so übereinander gestaffelt, daß von 3 Buben jeweils nur die Hälfte zu sehen ist (Abb. 18). Heimlich haben wir jedoch 3 weitere Karten dem Spiel entnommen, die wir verdeckt hinter den 4 Buben aufbewahren (Abb. 19). Aus der vorgezeigten Bubenpyramide wird jetzt ein Päckchen gebildet, das verdeckt auf die Karten des übrigen Spiels gelegt wird. Wir erklären nun unseren Zuschauern, daß wir jetzt das vierblättrige Kleeblatt der Buben zerreißen wollen. Die obersten 3 Karten schieben wir der Reihe nach einzeln unter das Spiel. Nun pochen wir mit der Faust auf das Päckchen, zählen die obersten 4 Karten ab und

Abb. 18

Abb. 19

legen sie verdeckt auf den Tisch. Darauf werden diese 4 Karten aufgedeckt. Für unser Publikum haben sich auf unerklärliche Weise die 4 Buben wieder vereinigt.

Die merkwürdige Kartenreihe

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Ich lege hier 10 Karten eines gewöhnlichen Whistspieles in einer Reihe verdeckt auf den Tisch. Ich werde mich jetzt aus dem Zimmer entfernen und bitte Sie, meine Abwesenheit zu benutzen, um einige von diesen hier aufgelegten Karten von dem rechten Ende der Reihe zu dem linken Ende zu legen. Doch bitte ich, dabei folgendes zu beachten: Es dürfen nicht mehr als eine Karte auf einmal und auch nicht mehr als neun im ganzen auf die andere Seite gelegt werden. Wenn es Ihnen Spaß macht, gar keine Karte von der rechten Seite auf die linke zu geben, so ist auch das gestattet. Wenn Sie fertig sind, rufen Sie mich bitte herein. Dann werde ich eine Karte auflegen und die Zahl ihrer Augen wird Ihnen angeben, wieviele Karten umgelegt wurden."

Der Künstler entfernt sich aus dem Zimmer und wird nach kurzer Zeit wieder hereingerufen. Er geht stillschweigend zum Tisch, schlägt die erste Karte von links auf, es ist die Vier. Es folgt allgemeines Erstaunen, denn es wurden tatsächlich 4 Karten umgelegt. –

„Ich will mich noch einmal entfernen. Sie können wiederum die Karten umlegen, und ich will Ihnen wieder die Zahl der umgelegten Karten in der gleichen Weise angeben. Sie nehmen an, man schlägt einfach immer die links liegende Karte auf? Nun, da sind Sie im Irrtum. Sie können es ja nach dem Umlegen während meiner Abwesenheit selbst versuchen und sich von der Unrichtigkeit Ihrer Ansicht überzeugen."

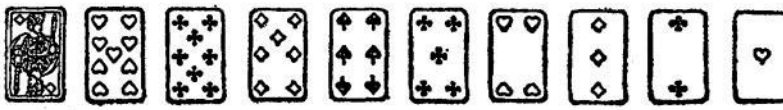
Der Vorführende entfernt sich wieder aus dem Zimmer und nimmt, nachdem er hereingerufen wurde, nun eine Karte aus der Mitte. Es ist das As; also eine Karte wurde umgelegt. Der Magier wiederholt das Experiment noch ein drittes Mal und legt, nachdem er gerufen wurde, eine Karte aus der Mitte auf. Es ist ein König. Er erklärt, daß diesmal keine Karte vertauscht wurde, denn der König bedeutet nichts.

Erklärung:

Der Künstler hat sich vor Beginn des Tricks aus dem Spiel ein As, eine Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun und einen König in

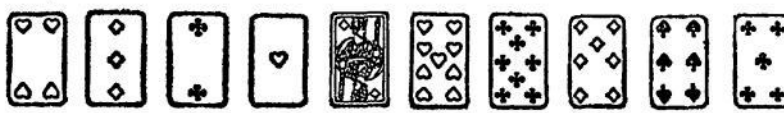
einer beliebigen Farbe ausgesucht und in dieser Reihenfolge auf das Spiel zurückgelegt. So kam der König als oberste Karte auf das Paket zu liegen. Beginnt man dann die Karten von links nach rechts auszulegen, so bekommt man folgende Reihe: (Abb. 20).

Abb. 20



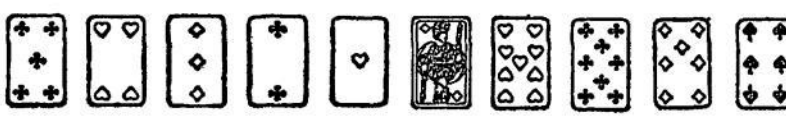
Da nur immer eine Karte nach der anderen von dem rechten Ende der Reihe auf das linke gebracht werden darf, so gibt bei dem ersten Umlegen immer die linke Karte der Reihe die Zahl der umgelegten Karten an. In unserem Fall wurden 4 umgelegt, es war daher folgende Reihe: (Abb. 21).

Abb. 21



Bei dem zweiten Versuch dürfen die Karten nicht von neuem geordnet werden. Dann kann natürlich die erste Karte der Reihe von links auch nicht mehr die Zahl der umgelegten Karten angeben. Um das zweitemal und in allen folgenden Fällen die aufzudeckenden Karten zu finden, muß man ein wenig rechnen, es ist allerdings höchst einfach. In unserem vorne gewählten Beispiel ist eine Karte umgelegt worden. Wir erhalten also aus der früheren Reihe dadurch folgende Kartenreihe: (Abb. 22).

Abb. 22

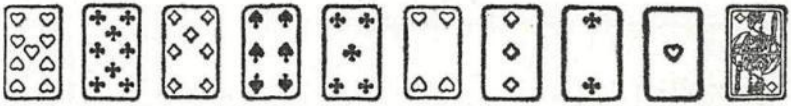


Um zu zeigen, daß nur eine Karte umgelegt wurde, muß das As, d. h. die fünfte Karte, aufgelegt werden. Wie kommt man nun zu dieser Zahl 5, wenn man nicht weiß, wieviel Karten umgelegt wurden? Sehr einfach: Man vergrößert die Zahl der vorher umgelegten Karten um eine. Vier Karten sind umgelegt worden. Eine dazu (für die Karte, die man nach dem Aufdecken wieder mit der Rückseite nach oben auf ihren alten Platz gelegt hat) macht fünf. Es ist also die fünfte Karte von links aufzudecken.

Daß wir damit das Gesetz getroffen haben, beweist uns der dritte Versuch unseres Beispiels. Fünf Karten sind bis jetzt umgelegt worden, eine dazu ist sechs. Die sechste Karte aber ist der König. Es wurde in der Tat auch keine weitere Karte umgelegt.

Nehmen wir an, wir führten das Experiment weiter und legten noch 4 Karten um, so hätten wir folgende Kartenreihe: (Abb. 23).

Abb. 23



Da das letztemal keine Karte umgelegt wurde, sind in ihrer alten Lage nur fünf Karten verändert worden. Fünf und eins ist sechs. Also muß die sechste Karte aufgedeckt werden. Es ist die vier.

Dieses Kunststück wird, so einfach es auch ist, seine Wirkung nicht verfehlen, da man auf den Trick des Auflegens nicht so leicht kommt, und da man keine Vorbereitungen dazu braucht. Am Kartentisch ist es nicht einmal notwendig, die Karten vorher zu ordnen. Man kann sie vor aller Augen heraussuchen und hinlegen. Es empfiehlt sich nur, die Reihenfolge nicht so zu wählen, wie wir sie zuerst hatten, sondern vielleicht so, wie sie nach dem Umlegen von einigen Blättern entsteht. Dadurch wird den Zuschauern das Entdecken des Tricks sehr erschwert, selbst wenn sie die Abwesenheit des Künstlers benützen und die Karten umdrehen und ansehen.

Der Schutzmann und die drei Landstreicher

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Ich habe diesem Skatspiel 3 Buben und einen König entnommen. Wir wollen einmal annehmen, die Buben seien Landstreicher und der König ein Schutzmann.

Der Schutzmann hat die Aufgabe, die 3 Landstreicher in Gewahrsam zu nehmen. In einem unbewachten Augenblick jedoch gelingt es den drei Burschen zu entfliehen. Ich will dies dadurch kennzeichnen, daß ich die 3 Buben in das übrige Kartenspiel, aus dem sie ja entnommen wurden, verteile, und zwar einen unten, einen oben und den letzten in die Mitte.

Sobald der Schutzmann merkt, daß die Landstreicher ausgeflogen sind, geht er auf die Suche. Ich lege hierzu den König auf das Spiel.

Nun will ich einige Male abheben und Ihnen zeigen, wie unser Schutzmann sich seiner Aufgabe entledigt. Ich lege die Karten offen auf und siehe da – schon sind alle vier wieder beisammen."

Erklärung:

Der vierte Bube liegt von Anfang an als oberste Karte auf dem Spiel. Auf ihn wird ein zweiter Bube und der König gelegt. Der andere Bube kommt als unterste Karte unter das Spiel. Beim Abheben kommt dann derselbe auf die zwei Buben und den König zu liegen. Daß einer der Landstreicher plötzlich durch einen anderen Buben markiert wird, fällt erfahrungsgemäß niemandem auf. Es sei denn, der Trick ist bereits bekannt.

Dame und Bube

Effekt:

Durch einfaches Vertauschen ähnlicher Karten können wir ein sehr wirkungsvolles Kunststück vorführen. Bei einer schnellen Vorführung des Tricks werden selbst geübte Skatspieler getäuscht.

Aus einem Skatspiel ziehen wir die beiden Karten Karo-Dame und Karo-Bube sowie Herz-Bube und Herz-Dame. Von diesen 4 Karten werden Herz-Bube und Karo-Dame ohne Wissen der Zuschauer zum Spiel gelegt, und zwar eine Karte unten und die andere oben auf das Kartenpäckchen. Die beiden übriggebliebenen Karten, nämlich Herz-Dame und

Karo-Bube, geben wir einem Zuschauer mit der Bemerkung, er möge sich die beiden Karten gut ansehen. Jetzt kommt der Clou: Der Zuschauer wird gebeten, die beiden Karten einzeln ins Spiel zurückzustecken. Der Vorführende stößt das Kartenpäckchen auf dem Tisch etwas auf und legt es dann hin. Somit ist jeder Zuschauer überzeugt, daß der Kartenkünstler die ins Spiel geschobenen Blätter nicht festhalten kann. Der Vorführende ergreift jetzt das Päckchen und wirft das ganze Spiel mit einem kurzen Ruck auf den Tisch. Zwei Karten jedoch bleiben in der Hand des Künstlers zurück. Selbstverständlich sind es die umgekehrten Karten der gleichen Farben, die vorher zuunterst und -oberst auf das Spiel gelegt wurden, also Herz-Bube und Karo-Dame. Die beiden Karten werden nun kurz vorgezeigt und sofort wieder ins Spiel zurückgesteckt. Der Bluff gelingt mit Sicherheit, weil sich die meisten Zuschauer nur die Farbe und Bezeichnung Bube und Dame merken. Damit die oberste und unterste Karte beim Abgleiten der übrigen Karten am Daumen und den Fingern haften bleiben, werden vor dem Wurf die Finger etwas angefeuchtet.

Mutus nomen...

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Ich habe hier 20 Karten, mische sie gut durch, hebe auch einige Male ab und lege sie nun paarweise aus, so daß 10 Paare entstehen.

Ich bitte Sie nun, sich einzelne Paare auszusuchen und gut zu merken. Aber bitte, beachten Sie dabei, daß das nun folgende Experiment nur gelingen kann, wenn Sie sich jeweils nur ein zusammengehörendes Paar gut merken und später auch wiedererkennen. Ich nehme nun die Karten zusammen und lege dieselben, wie Sie sehen, ganz außer der Reihe willkürlich aus, aber so, daß am Ende ein großes Karten-Rechteck entsteht."

Der Vorführende läßt sich jetzt von seinen Zuschauern die Querreihen bezeichnen, in welchen die gemerkten Karten liegen. Hierauf ist der Künstler in der Lage, sofort die vom Publikum ausgewählten Kartenpaare zu benennen. Die Karten können sowohl paarweise in einer Reihe, als auch einzeln in zwei Reihen liegen.

Erklärung:

Dieses Kunststück ist sehr leicht vorzuführen und wird nie seine Wirkung verfehlen. Es ist aber erforderlich, daß man sich vier Worte gut ein-

Abb. 24

prägt. Diese Worte haben als Satz keine Bedeutung, aber sie sind so zusammengestellt, daß in allen vieren zusammen jeder Buchstabe zweimal vorkommt. Es handelt sich um die Worte:

Mutus, nomen, dedit, cocis

Beim Zusammennehmen der Karten müssen die einzelnen Paare beieinander liegen bleiben. Ein Mischen oder Abheben ist somit ausgeschlossen. Damit die Zuschauer das nicht merken, beginnt man sofort mit dem Auslegen der Karten. Dieses Auslegen erfolgt so, daß die Karten eines Paares immer auf den gleichen Buchstaben kommen. Daher das scheinbar willkürliche Auslegen der Karten. Es kommt also die erste Karte auf das M der ersten Reihe und die zweite auf das M der zweiten Reihe (den dritten Buchstaben des Wortes nomen), die dritte auf das u der ersten Reihe, die vierte auf das zweite u der ersten Reihe (m*u*t*u*s) und so fort, bis alle 10 Paare ausgelegt sind.

Das nachfolgend aufgezeichnete Schema (Abb. 24) zeigt die Anordnung der Karten. Es empfiehlt sich, zum Einüben die Worte mit Kreide auf den Tisch zu schreiben. So werden dann die Blätter nacheinander auf die Buchstaben verteilt. Erst wenn das Auslegen der Karten flott beherrscht wird, übt man noch weiter ohne die hilfsweise verwendeten Schriftzeichen.

Die Gesamtwirkung des Experiments ist weitgehend vom schnellen Auslegen der Karten abhängig, da sonst den Zuschauern auffallen könnte, daß das Legen der Karten nach einem bestimmten Plan erfolgt.

Sprechen wir nun noch ein Beispiel durch:

Der erste Zuschauer bezeichnet die zweite und vierte Reihe als diejenige, in der seine gemerkten Karten liegen. In diesen beiden Reihen kommt der Buchstabe „o" in beiden Wörtern vor. Es kann sich also nur um diese beiden Karten handeln (siehe Schema). Die Karten des zweiten Zuschauers sollen in der ersten Reihe liegen. Somit können es nur die Karten sein, die auf dem „u" liegen, also die zweite und die vierte Karte aus der ersten Reihe. Ein dritter Zuschauer bezeichnet die dritte Reihe für seine Karten. In dieser ist nur das „d" zweimal. Es handelt sich daher um die erste und dritte Karte der dritten Reihe usw.

Oft bitten die Zuschauer um eine Wiederholung dieses Experiments. In diesem Fall ist es von Vorteil, wenn das Auslegen der Karten in einer anderen Reihenfolge vorgenommen wird. Wir verwenden hierzu die Worte:

Bosko, biati, kennt, alles

Zur besseren Übersicht zeigt die Abb. 25 das sich ergebende Schema nach vorgenanntem Spruch.

Abb. 25

I	B 1	O 3	S 5	K 7	O 4
II	B 2	I 9	A 11	T 13	I 10
III	K 8	E 15	N 17	N 18	T 14
IV	A 12	L 19	L 20	E 16	S 6

Eine Kartenberechnung

a) Aus 32 Karten

Effekt:

Der Vorführende erklärt, daß er in der Lage ist aufgrund einer Berechnung festzustellen, welche Karte einem Spiel entnommen wurde. Er erklärt ausdrücklich, daß das Spiel hierzu nicht gelegt ist, und mischt es gut durch. Nachdem nun von einem Zuschauer eine Karte gezogen wird, bleibt dieselbe verdeckt auf dem Tisch liegen. Das übrige Kartenpäckchen blättert der Vorführende zweimal durch und benennt sofort die gezogene Karte.

Erklärung:

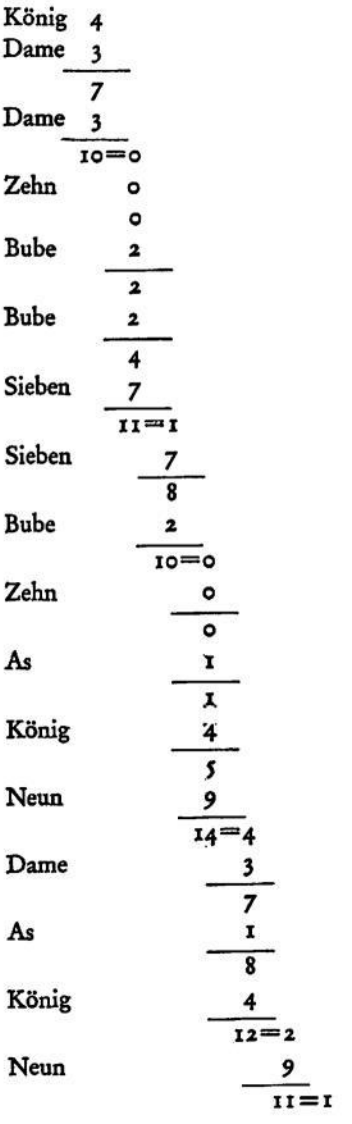
Dieses schöne Kunststück ist für den, der nur einigermaßen rechnen kann, spielend leicht und absolut sicher vorzuführen. Ein Nichtgelingen ist beim richtigen Zählen der Kartenwerte ausgeschlossen. Um eine Karte berechnen zu können, muß natürlich jeder Karte ein bestimmter Zahlenwert zukommen. Dieser ist in unserem Fall folgender:

As	zählt 1	Zehner	zählt 0
König	zählt 4	Neuner	zählt 9
Dame (Ober)	zählt 3	Achter	zählt 8
Bube (Unter)	zählt 2	Siebener	zählt 7

Die Werte lassen sich leicht merken, da sie den regulären Kartenwerten entsprechen. Mit Ausnahme der Zehn, die als 0 zählt und dem As, das nur mit 1 gerechnet wird.

Die Berechnung der gezogenen Karte erfolgt durch das Zusammenzählen der Kartenwerte, wobei die sich beim Weiterzählen ergebenden Zehner immer ausgelassen werden. Zu dem Rest, der am Ende der Addition bleibt, zählt man 4 hinzu, läßt, wenn sich dabei ein Zehner ergeben sollte, diesen ebenfalls unberücksichtigt und zieht dann diese Zahl von 10 ab. Der Rest, der sich dabei ergibt, entspricht dem Wert des gezogenen Blattes.

Folgendes Beispiel soll das Gesagte illustrieren:



usw.

Als letzte Zahl blieb 8, dazu wird 4 gezählt, macht 12, der Zehner weggenommen, weil alle Zehner ausgelassen werden, bleibt 2, und dies von 10 abgezogen, ergibt als Rest 8. Dieser Achter zeigt den Zahlenwert der von dem Zuschauer gezogenen Karte. Die Karte war also eine Acht. Wäre als letzte Ziffer z. B. 2 geblieben, so wäre 4 dazu = 6 und 6 von 10 abgezogen = 4; diese Karte wäre also ein König. Oder als weiteres Beispiel: Als letzte Ziffer bleibt 0, dazu 4 ergibt 4 und 4 von 10 abgezogen gibt 6. Da 6 aber kein Wert einer Karte ist, so kann 0 nie Rest der Addition sein. Sie haben also falsch zusammengezählt. Wohl aber kann 0 ganz am Schluß herauskommen. Es bleibt 6, 4 dazu macht 10 = 0, und 0 von 10 abgezogen macht wiederum 10. Die Karte ist also ein Zehner.

Jetzt muß nur noch die Farbe der gezogenen Karte festgestellt werden. Hierzu blättert man noch einmal das Spiel durch, was ja rasch geschehen kann, da man nur auf 3 Karten achten muß, und findet auf diese Weise, welche Karte fehlt. Es empfiehlt sich, dieses Kunststück gut einzuüben, damit das Zählen der Kartenwerte sehr rasch vonstatten geht.

Statt der angeführten Rechenmethode kann man auch folgende sehr einfache anwenden. Die Blätter haben den gleichen Wert wie bei der vorigen Berechnung. Nur Zehn wird hier seinem Werte entsprechend als 10 gezählt.

Wir haben daher von jeder Farbe 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, das macht zusammen 44, und alle vier Farben zusammen ergeben 176.

Ist die Karte gezogen und wir zählen beim ersten Durchsehen die einzelnen Blätter zusammen, so wird auf die Zahl 176 soviel fehlen, als das gezogene Blatt ergibt. Beim zweiten Durchsehen ist nun nur darauf zu achten, welche Karte von den 4 in Betracht kommenden die gezogene Karte ist.

Die zweite Methode ist einfacher, aber in der Vorführung nicht so leicht, weil die Gefahr einer falschen Addition sehr groß ist.

b) Aus 52 Karten

Was sich mit den 32 Skatkarten machen läßt, ist auch mit den 52 Karten eines Whistspieles möglich. Nur ist hier eine andere Kartenbewertung und eine etwas andere Rechnung notwendig.

Die Kartenwerte sind:

König	13
Dame	12

Bube	11
Zehn	10
Neun	9
usw.	

Jede Karte zählt soviel wie ihr Spielwert.

Die Rechnung unterscheidet sich von derjenigen mit 32 Karten: Könige zählen überhaupt nicht, und sobald die Summe größer als 13 ist, zählt man nur mit der jeweils die 13 überschreitenden Summe weiter.

Nehmen wir an, die Kartenfolge wäre: Sieben (7), Dame (12), Zehn (10), Zwei (2), König (13), As (1), Bube (11), Acht (8), Vier (4) usw., so wäre zu rechnen:

Sieben 7
+Dame 12
19, davon 13 ab, bleibt 6
+Zehn 10
16, 13 weg ist 3
+zwei 2
ist 5
+König ist 5, da Könige nicht gezählt werden,
+As 1
macht 6
+Bube 11
17, davon 13 weg ist 4
+Acht 8
12
+Vier 4
16 weniger 13=3 usw.

Die zuletzt erhaltene Zahl ist von 13 abzuziehen. Der sich ergebende Rest ist die gesuchte Karte.

Sollte die Addition mit der Zahl 13 enden, so ist die gesuchte Karte immer ein König.

Auch dieses Kunststück läßt sich so berechnen, daß man die Werte aller Karten zusammenzählt und die erhaltene Summe von der Zahl 364 abzieht.

In welcher Hand ist die gerade Zahl?

Der Vortragende bittet einen Zuschauer, in jede Hand eine Anzahl Karten zu nehmen, aber so, daß er in der einen Hand eine gerade, in der andern Hand eine ungerade Anzahl von Karten hält. Es soll auch nicht zu erkennen sein, wieviel Karten sich in jeder Hand befinden.

Der Vorführende erklärt, nun sagen zu können, in welcher Hand die gerade und in welcher die ungerade Zahl Karten gehalten wird, wenn der betreffende Zuschauer die Zahl der Karten der rechten Hand mit 3, die der linken mit 4 multipliziert, die Punkte zusammenzählt und die Summe bekanntgibt.

Ist die Summe eine gerade Zahl, so ist in der rechten Hand die gerade Anzahl Karten, im andern Fall in der linken.

Z. B. in der rechten Hand 5, in der linken 6. $5 \times 3 = 15$
$6 \times 4 = 24$
39

Die Summe ist ungerade, die Zahl der Karten in der rechten Hand ebenfalls. In der rechten 6, in der linken 3. $6 \times 3 = 18$
$3 \times 4 = 12$
30

Die Summe ist gerade, die Zahl der Karten in der rechten Hand ebenfalls.

Drei Karten berechnen

Vortrag und Effekt:

„Verehrte Herrschaften! Bitte, ziehen Sie aus diesem Whistspiel 3 Karten. Betrachten Sie dieselben und merken Sie sich deren Augenzahl genau. Dann legen Sie bitte die 3 Blätter verdeckt nebeneinander auf den Tisch.

Wir wollen folgende Kartenwerte festlegen: Jedes As gilt 11, jede Figur, also Bube, Dame, König, zählt 10 und alle anderen Karten soviel als Augen auf den Blättern enthalten sind. Also eine Vier 4, eine Neun 9 usw. Während ich einen Augenblick das Zimmer verlasse, legen Sie auf jedes der 3 Blätter soviel Karten, als noch Augen bis auf den Gesamtwert 15 fehlen. Also auf eine Figur 5, auf ein As 4, auf eine Sieben 8 Karten usw."

Nachdem der Künstler wieder hereingerufen wurde, erbittet er sich die übrigen Blätter des Spieles. Er blättert dieselben flüchtig durch und

nimmt die Karten des ersten Häufchens hinzu. Das Spiel wird jetzt gemischt. Der Kartenkünstler blättert das Spiel zum zweitenmal durch, gibt es wieder zurück und läßt die Blätter des zweiten Häufchens dazu mischen. Nach erneutem Durchblättern des Spieles nennt der Vorführende zum Staunen aller die genaue Augenzahl jeder der 3 Karten.

Erklärung:

Dieses Kunststück ist sehr leicht auszuführen. Auch die Berechnung ist einfach. Beim Durchblättern zählt der Vorführende die restlichen Karten (nur die Anzahl der restlichen Karten) und zieht von der erhaltenen Augenzahl 4 ab. Die sich so ergebende Zahl ist gleich der Summe der Augen der in jedem Häufchen zu unterst liegenden Karte. Diese Zahl muß gemerkt werden. Nach dem Mischen der übriggebliebenen Karten mit denen des ersten Häufchens zählt der Vorführende wieder die Blätter und zieht von der Zahl 20 ab. Auch dieses Resultat ist zu merken. Sind dann mit dem Paket die Karten des zweiten Häufchens vermischt, so zählt man ein drittes Mal und zieht von der erhaltenen Zahl 36 ab. Die Zahl, die sich nun ergibt, ist gleich der Anzahl der Augen der untersten Karte des dritten Häufchens. Zieht man nun diese Zahl von der zweiten gemerkten Zahl ab, so hat man die Augenzahl der Karte des zweiten Häufchens. Die zweite Zahl von der ersten gemerkten abgezogen, ergibt die Augenzahl der Karte des ersten Häufchens.

Ein Beispiel soll das Gesagte erläutern (Abb. 26):

Abb. 26

	11	10	7
fehlen auf 15:	4	5	8
Zahl der Karten des Häufchens	5	6	9

Nehmen wir an, es wurden ein As, ein König und eine Sieben gezogen und verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Zahl der 3 Häufchen beträgt 5, 6 und 9 Karten. Das sind zusammen 20. Die Zahl der übriggebliebenen Blätter ist 32, 4 davon abgezogen ist 28. Diese Zahl merken wir uns. Sie ist gleich der Summe der 3 Karten, nämlich As = 11, König = 10 und Sieben=7.

Kommen zu den 32 Karten nun die Karten des ersten Häufchens dazu, so ist die Zahl 37. Von ihr 20 abgezogen, ergibt 17. Dies ist die zweite zu merkende Zahl. Mischt man zu den 37 noch das zweite Päckchen dazu, so zählt man 43 Karten. 43 weniger 36 ist 7 und Sieben ist in der Tat die Karte des dritten Päckchens. 17 weniger 7 ist 10, die Karte des zweiten Päckchens und 28 weniger 17 ist 11, die Karte des dritten Päckchens.

Die Kartenuhr

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Von diesem Whistspiel lege ich 12 Karten zu einem Kreis aus, wie das Zifferblatt einer Uhr. Die Rückseite liegt hierbei nach oben. Ich bitte Sie, mein Fräulein, legen Sie diese kleine Münze auf ein ganz beliebiges Blatt des Kreises, und denken Sie dabei an die Stunde, in der Sie z. B. morgen früh aufstehen wollen. Bitte, zählen Sie nun leise für sich bis zur Zahl 17, indem Sie mit der gedachten Zahl bei der Karte, auf die sie die Münze legten, beginnen. Bei jeder weiteren Zahl gehen Sie im entgegengesetzten Uhrzeigersinn von einer Karte zur anderen. Wenn Sie bei 17 angelangt sind, machen Sie halt und drehen diese Karte um. Das Ergebnis ist 7 Uhr. Also haben Sie sich diese Zeit als Zeit des Aufstehens gedacht.

Und Sie, mein Herr, wollen uns verraten, um wieviel Uhr Sie heute schlafen gehen. Legen Sie zuerst die Münze auf eine x-beliebige Karte. Fangen Sie also hier mit der gedachten Zahl an und zählen Sie bis 22. Die Karte, die Sie bei 22 umdrehen, zeigt 2; also haben Sie sich 2 Uhr gedacht."

Erklärung:

Bevor der Künstler auftritt, hat er sich aus dem Whistspiel die Karten As, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube und König einer beliebigen Farbe ausgesucht und in derselben Reihenfolge, As unten, König oben, wieder auf das Spiel gelegt. Er zieht nun die 12 Blätter einzeln ab und legt sie in entgegengesetzter Richtung wie der Uhr-

zeiger in einem Kreis verdeckt auf (Abb. 27). Der Bube stellt also die Elf, der König die Zwölf dar.

Nun wird ein Geldstück auf irgendeine Karte gelegt. Nehmen wir z. B. an: auf die verdeckt liegende Vier. Da wir wissen, wo 12 ist, läßt sich schnell berechnen, welche Stunde dieses Blatt angibt. Zu dieser Zahl zählen wir nun rasch 12 oder ein Vielfaches von 12, z. B. 24, 36 oder 48 hinzu und fordern den Zuschauer auf, bis zu dieser Zahl zu zählen. Er muß aber mit seiner gedachten Zahl beginnen. Haben wir ihm z. B. $12+4=16$ angegeben, und er hat sich 10 gedacht, so beginnt er mit 10 auf 4, geht mit 11 auf 3, mit 12 auf 2 usw. und ist nun mit 16 auf der gedachten Zahl 10.

In unserem ersten Beispiel mußte bis 17 gezählt werden. Also lag die Münze auf 5. Die gedachte Zahl betrug hierbei 7. Wenn wir bei 5 mit 7 beginnen, landen wir mit 17 sicher auf der Karte Sieben.

Im zweiten Beispiel mußten wir bis 22 zählen. Die Münze lag also auf der Karte Zehn. Von hier aus mit der gedachten Zahl 2 beginnend, wird bis 22 gezählt. So treffen wir die Karte mit dem Wert 2.

Dieses unterhaltsame Kunststück kann ohne Bedenken mehrere Male vorgeführt werden.

Abb. 27

Eine Karte erraten

Zu diesem Kunststück können nur jeweils 21, 27 oder 33 Karten verwendet werden. Der Vorführende bildet vor den Augen der Zuschauer, also mit der Bildseite nach oben, aus diesen Karten 3 Päckchen und bittet einen der Zuschauer, sich davon eine Karte zu merken und ihm anzugeben, in welchem der 3 Päckchen diese Karte nun liegt. Danach nimmt er die 3 Päckchen wieder zusammen, aber so, daß das Päckchen, welches die gemerkte Karte enthält, in die Mitte genommen wird.

Sind die Karten zusammengenommen, so werden sie wiederum mit der Bildseite nach oben in 3 Päckchen ausgelegt, und zwar die ersten 3 Karten nebeneinander und die folgenden auf diese Karten. Der Künstler läßt sich nun abermals das Päckchen sagen, das die genannte Karte enthält, legt dieses beim erneuten Zusammennehmen wiederum in die Mitte zwischen die beiden anderen und legt die Karten noch einmal wie zuvor aus. Von diesen 3 Päckchen läßt er sich wieder das die Karte enthaltende Päckchen angeben. Nun werden die Karten wiederum in der vorbeschriebenen Weise zusammengenommen. Dann wird das ganze Kartenspiel umgedreht, so daß die Bildseite nach unten gerichtet ist.

Wurden 21 Karten verwendet, so ist nun die 11. Karte die gesuchte;

wurden 27 Karten verwendet, so ist die 14. Karte die gesuchte;

wurden 33 Karten verwendet, so ist die 17. Karte die gesuchte. Diese wendet der Vorführende um und überreicht sie den überraschten Zuschauern.

Kartenverwandlung

Effekt:

Der Vorführende läßt die oberste Karte eines Spieles abheben. Er bittet einen Zuschauer, sich die abgehobene Karte gut einzuprägen und diese nun wieder auf das Spiel zurückzulegen. Das Spiel selbst kommt nun auf den Tisch. Der Zuschauer wird gebeten, sich jetzt die oberste Karte wieder zu besehen, und zum Erstaunen aller wird eine andere Karte als zuvor gefunden.

Erklärung:

Der Trick ist sehr einfach. Das Kartenspiel wurde zu Beginn in zwei Teile geteilt, die gegeneinander gekehrt sind. Beim Niederlegen der Kar-

ten auf den Tisch dreht der Vorführende das Spiel unauffällig um, so daß die abgehobene Karte nun zu unterst liegt.

Dieses stets verblüffende Experiment ist nur mit neuen Karten auszuführen, da ältere Karten meistens gegen die Bildseite eingebogen sind und ein Zusammenlegen der verkehrten Hälften sofort bemerkt würde.

Gerade oder ungerade?

Effekt:

Der Vorführende hat ein Paket Karten in der Hand. Er richtet an einen der Zuschauer die Bitte, anzugeben, ob die Anzahl der im Paket befindlichen Karten eine gerade oder eine ungerade sein soll. Er erwähnt, daß er die Fähigkeit hat, die Karten erscheinen oder verschwinden zu lassen. Hat sich der Gefragte entschieden, so zählt der Vorführende die Karten auf den Tisch. Die Anzahl (gerade oder ungerade) stimmt genau mit dem Wunsch des Zuschauers überein.

Erklärung:

Von der geraden Anzahl Karten hat der Vorführende vorher zwei Blätter mit etwas Seife zusammengeklebt und mitten ins Spiel gesteckt. Soll eine ungerade Kartenzahl vorgezeigt werden, so zählt der Künstler die einzelnen Blätter auf, auch das doppelte, also zusammengeklebte Blatt als eine Karte. Ist eine gerade Anzahl verlangt worden, so muß der Vorführende die beiden zusammengeklebten Blätter während des Zählens unauffällig voneinander trennen.

Es empfiehlt sich, eventuell ein zweites Spiel ebenfalls zu präparieren, damit der Trick auf Wunsch wiederholt werden kann.

Rot oder schwarz?

Effekt:

Der Künstler hat vor sich auf dem Tisch ein Spiel Karten mit der Rückseite nach oben ausgebreitet. Er erklärt, daß es ihm möglich sei, jede Karte nach ihrer Farbe zu erkennen. Bevor er nun die einzelnen Karten berührt und umdreht, nennt er jeweils die richtige Farbe rot oder schwarz.

Erklärung:

Das Geheimnis dieses Kunststücks ist äußerst einfach. Das Spiel wird vorher nach roten und schwarzen Karten sortiert. Das eine Päckchen biegt man etwas nach innen, das andere nach außen, und nun mischt man alle Karten gut durcheinander. An der Biegung der einzelnen Karten erkennt der Vorführende sofort die Farbe (Abb. 28). Die Biegung der Karten darf nicht so stark sein, daß es dem Publikum auffällt.

Abb. 28

Welche Karte wurde umgedreht?

Effekt:

Der Vorführende legt 4 Bildkarten eines Skatspieles mit der Bildseite nach oben nebeneinander auf den Tisch. Er erklärt, daß er nun den Raum verläßt, und bittet einen Zuschauer, während seiner Abwesenheit eine oder mehrere Karten einmal umzudrehen, dabei aber die Bildseite nach oben zu belassen. Sofort nach seiner Rückkehr kann der Künstler die umgedrehten Karten bezeichnen.

Erklärung:

In jedem Spiel finden sich Karten, deren Ränder an der Schmalseite ungleich breit sind. Dies ist eine Tatsache, die auf die Fabrikation der Spielkarten zurückzuführen ist (Abb. 29). Vier derartige Karten werden aus-

Abb. 29

gesucht und so nebeneinander gelegt, daß der breitere Rand bei allen Karten gleich liegt. Wird nun eine Karte umgedreht, so ist dies an der andern Lage des Randes sofort zu erkennen.

Die springende Karte

Effekt:

Der Vorführende läßt aus einem Spiel eine Karte ziehen. Diese wird allen Zuschauern offen gezeigt. Der Künstler tritt nun einige Schritte zurück und steckt die Karte in die Mitte des Spiels. Er erklärt den Zuschauern, daß die gezogene Karte nun nur noch auf das Wort „Finanzamt" reagiere. Ein Zuschauer wird gebeten, dieses Wort laut zu rufen. Zum Erstaunen der Zuschauer springt auch schon die Karte, durch magische Kraft getrieben, in die Höhe.

Erklärung:

Hierzu benötigen wir ein normales Kartenspiel und ein gewöhnliches Gummischnürchen. Nach dem Ziehen einer Karte wird das Gummischnürchen mit Ausnahme der 3–4 Deckkarten unbemerkt über das restliche Kartenpäckchen gespannt (Abb. 30). Sodann steckt man die gezogene Karte in die Mitte des Päckchens. Hierbei wird das Gummischnürchen gespannt (Abb. 31). Nach dem Kommando des Zuschauers lockert man den festen Griff um das Päckchen, und die gezogene Karte wird durch die Gummischnur herausgeschnellt (Abb. 32).

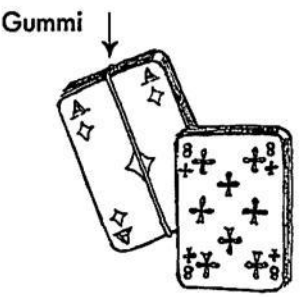


Abb. 30

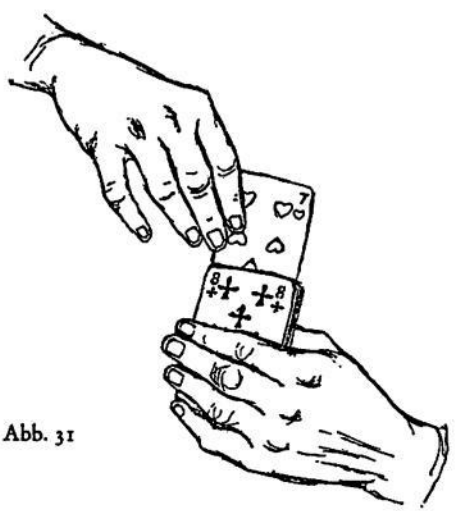


Abb. 31

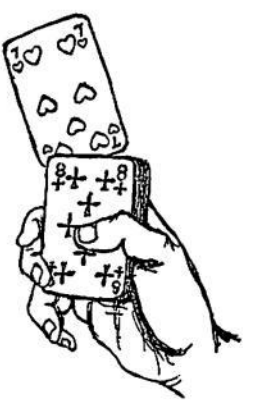


Abb. 32

Vier Figuren

Zur Abwechslung können wir unsere Zuschauer einmal mit einer kleinen Denksportaufgabe erfreuen. Die 4 Buben eines Skatspiels sind aufeinander zu legen, daß sie ein Quadrat bilden. Gleichzeitig müssen alle 4 Bilder zu sehen sein. Die Lösung zeigt Abbildung 33.

Abb. 33

Adhäsion der Kartenblätter

Effekt:

Der Vorführende wirft ein ganzes Kartenspiel in die Luft. Das Spiel bleibt zusammen, und nicht eine einzige Karte trennt sich vom Paket. Erst beim Aufschlagen auf den Boden fallen die Blätter auseinander. Ein Zuschauer, der das gleiche versucht, bringt dieses Zusammenhaften der Karten bestimmt nicht fertig.

Erklärung:

Der Trick dieses so merkwürdig aussehenden Kunststückes besteht darin, daß man das ganze Paket vor Beginn des Experiments fest mit einem Haar umbindet. Schon auf kurze Entfernung ist dieses Haar nicht mehr zu sehen. Durch das Aufschlagen der Karten wird das Haar zerrissen und das Kartenspiel fällt auseinander.

Der Kartensteiger

Effekt:

Der Vorführende nimmt aus einer Papphülle ein Kartenspiel und blättert es auf. Er läßt von einem Zuschauer eine Karte ziehen, bildet zwei Kartenpäckchen und legt auf das eine die gezogene Karte. Das ganze Kartenspiel wird dann wieder in die Papphülle zurückgeschoben. Jetzt nimmt der Kartenkünstler das in der Hülle befindliche Päckchen zwischen Daumen und Mittelfinger der rechten Hand, hält es so, daß es alle Zuschauer gut sehen können und bittet denjenigen Zuschauer, der die Karte gezogen hat, diese zu nennen. Im Augenblick, in dem die Karte genannt wird, gleitet sie auch schon wie durch Geisterhand gezogen aus der Kartenhülle.

Erklärung:

Zur Vorführung dieses Kunststücks ist eine kleine Bastelarbeit erforderlich. Die zum Spiel gehörende Kartenspielhülle erhält, wie es Abbildung 34 zeigt, auf der Rückseite einen Schlitz von etwa 60 mm Länge und 15 mm Breite. Das ist alles.

Wir sehen also schon, daß wir durch einen kleinen Kunstgriff die gezogene Karte als Deckkarte in die Hülle einführen müssen, damit wir sie mit dem Zeigefinger im Schlitz nach oben gleitend hinaufschieben können (Abb. 35).

Abb. 35

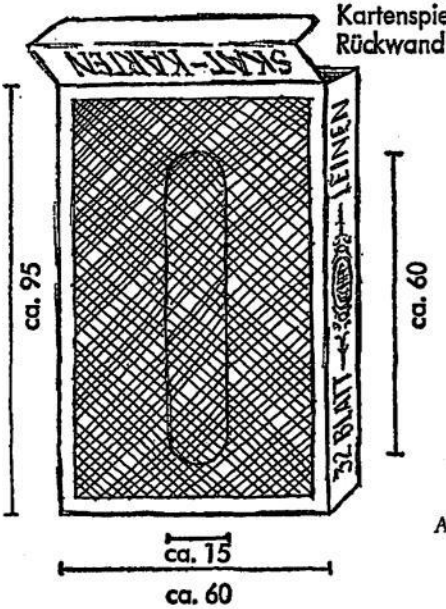


Abb. 34

Der genaue Trickablauf ist folgender:

Aus einem aufgeblätterten Kartenspiel lassen wir eine Karte ziehen. Hierauf teilen wir das Spiel in zwei Päckchen. Eine vom Zuschauer gezogene Karte lassen wir nun verdeckt auf das Päckchen in der linken Hand legen; und jetzt kommt der Kunstgriff: Beim Zusammenlegen der beiden Päckchen bedienen wir uns der bereits beschriebenen Kippvolte. Die vom Zuschauer gezogene Karte liegt also jetzt als oberste auf dem Spiel. Nun wird das Kartenspiel in die Hülle geschoben (unpräparierte Hüllenseite und Bildseite der Karte zeigt zu den Zuschauern). Zwischen Daumen und Mittelfinger halten wir die Spielhülle und schieben mit dem Zeigefinger die oberste Karte im Schlitz nach oben.

Die Atomröhre

Effekt:

Nachdem von einem Zuschauer eine Karte gezogen wurde, wird wiederum die Kippvolte geschlagen, wodurch die gezogene Karte oben auf das Spiel kommt. Der Vorführende nimmt jetzt eine Kartonröhre und legt in diese das Kartenspiel ein (Bildseite nach oben). Die untere Öffnung der Röhre wird mit einem Deckel verschlossen. Der Künstler schüttelt nun die Röhre hin und her. Aus der oberen Öffnung steigt langsam die gezogene Karte und fällt schließlich aus dem Rohr heraus.

Erklärung:

Hierzu benötigen wir ein Papprohr von 80–100 mm Durchmesser, möglichst mit einem Deckel. Das Geheimnis bei diesem Trick ist eine ganz natürliche Angelegenheit. Die gezogene Karte liegt nach dem Einführen des Spiels an der Wandung. Das Gewicht des übrigen Päckchens lastet auf ihr. Wird jetzt die Röhre leicht hin und her geschüttelt, so klettert die Karte durch die Reibung an der Röhre nach oben, während das Spiel, bedingt durch sein Gewicht, immer wieder zurückgleitet. Schließlich fällt die gezogene Karte zum größten Erstaunen als einzige aus dem Rohr (Abb. 36).

Abb. 36

Der Würfel bestimmt die Karte

Ein reizender Kartentrick läßt sich mit Hilfe eines Würfels vorführen. Aus einem Spiel läßt der Vorführende durch einen Zuschauer eine Karte ziehen. Diese Karte wird allen Anwesenden gezeigt. Während dies geschieht, zählt der Vorführende heimlich 6 Karten ab. Die gezogene Karte wird jetzt auf das Päckchen in der linken Hand gelegt. Die abgezählten 6 Karten kommen darauf. Für die Zuschauer entsteht so der Eindruck, als wäre das Spiel einfach abgehoben worden. Der gleiche Zuschauer, der vorher die Karte ziehen durfte, wird nun aufgefordert, mit einem Würfel einen Wurf auszuführen. Der geworfene Wert muß mit der ihm gegenüberliegenden Zahl des Würfels zusammengezählt werden. Dies ergibt in jedem Fall immer sieben. Die siebte Karte wird also nun zum großen Erstaunen der Zuschauer die vorher gezogene Karte sein.

Das Geheimnis hierfür liegt im Würfel selbst. Gleich, welcher Wert gewürfelt wird, addiert mit dem Wert der gegenüberliegenden Seite, erhält man immer sieben.

Im Falle einer Wiederholung des Tricks empfiehlt es sich, zwei Würfel zu verwenden. Der Wert, der sich dann ergibt, beträgt vierzehn. Es sind also vorher 13 Karten abzuzählen.

Magisches Raten

Effekt:

Ein Zuschauer erhält 2 Spielkarten. Es handelt sich um Bube und Dame. Der Künstler dreht sich nun um und fordert den Zuschauer auf, eine der Karten hochzuhalten und ca. 10 kreisende Bewegungen auszuführen. Danach muß der Zuschauer beide Hände mit den darin befindlichen Karten auf den Tisch legen, so daß die Karten verdeckt sind. Überraschenderweise kann der Künstler sofort sagen, welche Karte hochgehalten wurde.

Erklärung:

Die Lösung dieses Rätsels ist verblüffend einfach. Zunächst merkt man sich, in welcher Hand Bube oder Dame ist. Durch das Hochheben der Hand fließt das Blut aus dem hochgehobenen Körperteil zurück. Hierdurch ist es möglich, nach dem Auflegen der Hände auf den Tisch an der blassen Hautfarbe die vorher hochgehobene Hand zu erkennen.

Der Hellseher

Effekt:

Ein Zuschauer zieht aus einem Kartenspiel eine Karte, prägt sich diese ein und legt sie wieder aufs Spiel zurück. Der Vorführende führt das Kartenpäckchen nun hinter seinen Rücken. Eine Hand hält er an die Stirn zum intensiven Nachdenken. Kurz darauf wird die gezogene Karte von ihm genannt.

Erklärung:

Während der Vorführende das Kartenspiel hinter den Rücken nimmt, nimmt er die vorher gezogene Karte vom Spiel und schiebt sie mit der Bildseite nach oben am Handgelenk in den Rockärmel. Weil das französische Skatblatt ein Doppelbild hat, können wir ohne weiteres an den Ecken Farbe und Wert der Karte erkennen. Hierzu wird die Hand kurz vor die Stirn geführt (Abb. 37). Der Künstler merkt sich die Karte und geht mit der Hand wieder nach hinten. Die Karte wird nun auf das Spiel zurückgegeben. Erst jetzt wird die Karte genannt.

Abb. 37

Welche Karte wurde berührt?

Effekt:

Der Vorführende läßt aus einem Kartenspiel drei Häufchen bilden und nebeneinander auf den Tisch legen. Während sich der Künstler abwendet, berührt ein Zuschauer leicht irgendein Päckchen. Der Künstler dreht sich um und kann sofort das Päckchen bezeichnen, welches berührt wurde.

Erklärung:

Hierzu benötigen wir wieder einmal einen Gehilfen. Er gibt dem Vorführenden durch seine Zigarette den entsprechenden Hinweis. Hängt die Zigarette im linken Mundwinkel, ist es das linke Päckchen, hängt sie im rechten, das rechte; bleibt die Zigarette in der Mitte des Mundes, so wurde selbstverständlich das mittlere Päckchen berührt (Abb. 38).

Der Strafvollzug

Vortrag und Effekt:

„Ich will Ihnen nun ein kleines Kunststück vorführen, das schon recht alt ist. Ein Seemann hat es einmal in einem Seemannsheim erzählt. Es geht dabei um die Rettung einiger Seeleute aus höchster Not. Der alte Steuermann berichtete wie folgt: Es war in den indischen Gewässern auf einer großen Segelbarke, die ein Sturm ziemlich stark mitgenommen hatte. Außer dem Steuermann waren damals auf diesem Schiff noch 15 deutsche Matrosen. Der Rest der Mannschaft, ebenfalls 15 Mann, bestand aus Chinesen. Der Kapitän hatte also keinen leichten Stand. Das Gewässer war wegen der chinesischen Seeräuber sehr unsicher. Das Schiff war nach dem Sturm so stark beschädigt, daß es unmöglich einen zweiten Sturm ertragen konnte. Die chinesischen Matrosen, unwillig und eher zur Meuterei geneigt, waren nur noch unter Strafandrohung zum Dienst zu bewegen. Der Sturm hatte die Barke so weit abgetrieben, daß im besten Falle erst in sechs Wochen festes Land zu erreichen war. Die Nahrungsvorräte waren durch das eingedrungene Seewasser zum größten Teil ungenießbar geworden. Auch das Trinkwasser begann knapp zu werden.

Um das Schiff zu retten, hätte der Kapitän am liebsten die gelben, unzuverlässigen Kerle über Bord geworfen. Ihre große Zahl aber machte ein derartiges Beginnen unmöglich. Durch die schwierige Lage war es notwendig, die täglichen Rationen auf die Hälfte herabzusetzen. Die deut-

Abb. 38

schen Matrosen ertrugen die Entbehrungen ziemlich ruhig, obwohl sie zusehends verfielen und sie Hunger und Durst quälte. Eines Nachts versuchten die Chinesen durch Überfall auf die Deutschen, Herr des Schiffes zu werden. Dieses Vorhaben mißlang jedoch dank der Wachsamkeit des Kapitäns. Nun mußte eine Änderung der Lage zwangsweise erfolgen. Der Steuermann gab dem Kapitän einen Rat. Er versammelte sämtliche Matrosen auf Deck und erklärte ihnen, es ginge so nicht weiter. Die Vorräte seien nahezu aufgebraucht, und alle müßten Hungers sterben, da eine Rettung nicht zu erwarten sei. Er mache ihnen daher den Vorschlag, daß er und der Steuermann auszählen wollten und jeder neunte Mann über Bord springen müßte. Vielleicht gelänge es den Einzelnen, sich auf irgendeine Weise zu retten, wenn nicht, sei ein rascher Tod noch immer dem langsamen Verhungern und Verdursten vorzuziehen. Wenn sie einverstanden seien, wolle er die Deutschen und Chinesen mischen und sofort mit dem Auszählen beginnen.

Nach einigen Minuten erklärten sich alle einverstanden. Der Steuermann ordnete die Matrosen scheinbar ganz willkürlich an und begann zu zählen. Die erste Neun traf auf einen Chinesen. Er sah sich noch einmal um und sprang über Bord. Der Steuermann zählte weiter, und wieder mußte ein Chinese über Bord springen. Noch ein dritter, vierter und fünfter Chinese folgten. Die Deutschen begannen zu frohlocken, die Chinesen zu murren. Aber der gespannte Revolver des Kapitäns hielt die Meuterer in Schach. Schließlich hofften die Chinesen, daß doch endlich ein Deutscher an die Reihe kommen mußte. Als aber noch ein sechster, siebenter, achter und neunter Chinese springen mußte, stürzten sich die anderen auf die deutschen Matrosen. Diese aber, infolge ihrer Übermacht, konnten die restlichen Chinesen leicht über Bord drängen."

Erklärung:

Wie es der Steuermann fertig brachte, daß jede Neun einen Chinesen traf, wird mit 30 Spielkarten demonstriert. Die roten Karten stellen die Deutschen dar, die schwarzen die Chinesen. Die Reihenfolge ist:

r r r r s s s s s r
r s r r r s r s s r
r s s s r s s r r s

Wenn jetzt abgezählt wird, so wird auf schwarze Karten immer die Zahl 9 fallen. Leicht merken läßt sich die richtige Kartenreihenfolge nach folgendem Spruch:

„Tom ruft den Mann in Amalek, der Imanel bezwang"

Die Vokale bezeichnet man wie folgt:

a e i o u

1 2 3 4 5

Für die Vokale wurden also entsprechende Zahlen nach obigem Spruch eingesetzt. Es ergibt sich somit folgende Reihe:

o u e a i a a e e i a e e a

4 5 2 1 3 1 1 2 2 3 1 2 2 1

In dieser Reihenfolge werden die Karten abwechselnd rot und schwarz nach den angegebenen Zahlen gelegt, also zuerst 4 rote, dann 5 schwarze, dann 2 rote usw.

Legerätsel

Eine reizvolle Aufgabe für die Zuschauer ist folgende:

Die Bildkarten eines französischen Skatblatts sind in 4 Reihen so auszulegen, daß in keiner Längs- und keiner Querreihe 2 Karten gleicher Farbe und gleichen Ranges liegen. Die richtige Anordnung der Karten ist aus der Abbildung 39 zu ersehen.

Abb. 39

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Ich will Sie nun mit einigen Spielkarten über ein Abenteuer unterrichten, das sich in Verbindung mit einer rätselhaften Kartenwanderung sehr reizvoll vorführen läßt. Nehmen Sie bitte an, die Karte Herz-As stellt eine Oberschule dar. Die Schule ist in Jungen- und Mädchenklassen getrennt. Eines Tages wird im Anschluß an die große Pause eine Lehrerkonferenz angesetzt. Die Schüler sollen bis zum Schluß der Konferenz ruhig in ihren Klassenzimmern bleiben. Nehmen wir also 4 Jungen, dargestellt durch die 4 Buben, und verteilen sie auf je einen Klassenraum. Die Schüler haben aber in der Pause ausgemacht, daß sie den Lehrern ein Schnippchen schlagen wollen, und so gehen 4 Mädchen, dargestellt durch 4 Damen, danach jeweils in dieselben Klassenzimmer. Es folgen wiederum 4 Buben, dargestellt durch die 4 Könige und wiederum 4 Mädchen, dargestellt durch 4 Damen. Sie können sich vorstellen, daß in kurzer Zeit ein großes Geschrei die Schule erfüllt. Dieses Geschrei nun bleibt dem Hausmeister nicht verborgen. Er erkennt die Ursache, nämlich das Durcheinander in den Klassenräumen, und meldet es im Direktionszimmer. Die Türen der einzelnen Klassenzimmer sind geschlossen. Wir wollen dies durch das Umdrehen der 4 Kartenhäufchen (also Bildseite nach unten) andeuten. Ich nehme nun alle Karten bis auf das Herz-As zusammen und Sie, meine verehrten Herrschaften, können bestimmen, wieviel Mal die Karten abgehoben werden sollen. Nun werden die Karten wieder ausgelegt, und zwar mit der Bildseite nach unten. Der Direktor hat inzwischen beschlossen, die Lehrer der 4 vom Hausmeister genannten Klassen kurz nach dem Rechten sehen zu lassen. Zum Erstaunen des Hausmeisters finden wir aber nun in jedem Klassenzimmer entweder nur Mädchen oder nur Jungen.

Noch einmal will ich nun die einzelnen Kartenpäckchen wenden und wieder alle zusammenlegen. Wieder dürfen Sie, meine Herrschaften, ganz nach Belieben abheben. Und jetzt will ich zum letztenmal die Karten in der bekannten Weise auslegen.

Die Lehrer, die ja in ihren Klassen alles in Ordnung finden, tadeln den Hausmeister wegen seiner falschen Meldung und kehren in die Konferenz zurück. Der Hausmeister traut diesem Frieden jedoch nicht und kontrolliert unmittelbar darauf noch einmal die einzelnen Klassenzimmer. Zu seinem nicht geringen Erstaunen findet er nun in jedem Klassenzimmer 2 Jungen und 2 Mädchen, die ihn mit Gebrüll begrüßen."

Erklärung:

Dieses sehr wirkungsvolle Experiment ist verblüffend einfach vorzuführen. Herz-As wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Diese Karte stellt die Schule dar. Wir benötigen weiter aus einem Spiel die 4 Buben, 4 Damen und die 4 Könige. Aus einem zweiten Spiel entnehmen wir ebenfalls noch die 4 Damen. Wenn kein zweites Kartenspiel zur Hand ist, ist es ohne weiteres möglich, anstelle der weiteren 4 Damen z. B. 4 Zehner zu nehmen.

Zuerst werden also die 4 Könige rings um die Herz-As-Karte ausgelegt, wie es Abbildung 40 zeigt, jedoch mit der Bildseite nach oben. Dann kom-

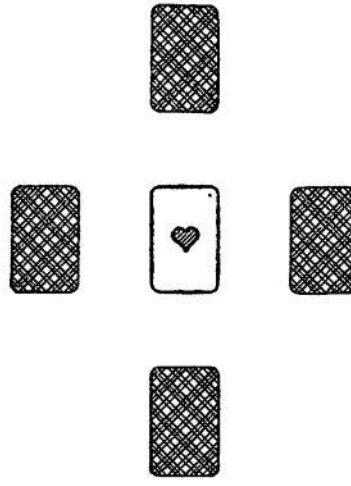


Abb. 40

men die 4 Damen in der gleichen Weise zur Verteilung, so daß also jetzt immer ein König und eine Dame zusammen sind. Genauso verteilt man nun die 4 Buben und anschließend noch die 4 Damen (oder die 4 Zehner). Die so beieinander liegenden 4 Karten werden der Reihe nach umgedreht (Rückseite nach oben). Dann sammelt der Vorführende die Päckchen durch Übereinanderlegen derselben ein. Um jede Verwechslung zu vermeiden, erfolgt dieses Einsammeln und Aufeinanderlegen der Päckchen im Uhr-

zeigersinn. Ganz nach Belieben können jetzt die Zuschauer bestimmen, wie oft der Künstler durch Abheben die Karten scheinbar durcheinander bringen soll. Nachdem dies mehrere Male geschehen ist (die Zahl des Abhebens spielt dabei keine Rolle), werden die Karten der Reihe nach im Uhrzeigersinn (wie Abb. 40) verdeckt ausgelegt, d. h. also, man beginnt vorne mit der ersten Karte und legt reihum, bis überall wieder 4 Karten übereinander liegen.

Werden nun die einzelnen Päckchen gewendet, so finden sich immer die zusammengehörenden Karten beieinander, d. h. also: die 4 Könige, die 4 Damen, die 4 Buben und die 4 Zehner. Erneut werden nun die Kartenpäckchen gewendet (Rückseite nach oben), wieder im Uhrzeigersinn eingesammelt und päckchenweise aufeinandergelegt. Nach mehrmaligem Abheben kommen die Karten wie vorbeschrieben wiederum reihum zur Verteilung. Jedes der Päckchen besteht nun wieder gemischt aus König, Dame, Bube und Dame.

Das ganze Geheimnis dieses Tricks liegt im Auslegen der Karten. Ein Abheben, sei es noch so viele Male, kann an der Reihenfolge, wie sie vorher beschrieben wurde, nichts ändern (s. Abb. 41). Eine kleine Probe wird sofort gelingen. Es ist nur darauf zu achten, daß nicht so abgehoben wird, wie Abbildung 42 es zeigt. Natürlich kann dieses Spiel mit den sich mischenden Pärchen auf die verschiedensten Arten vorgeführt werden.

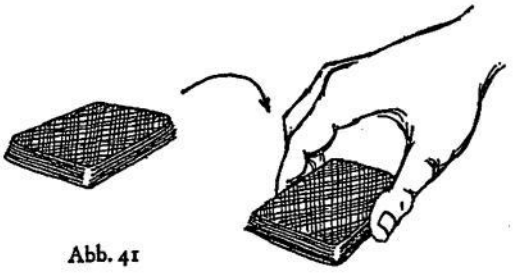


Abb. 41

FALSCH ABGEHOBEN!

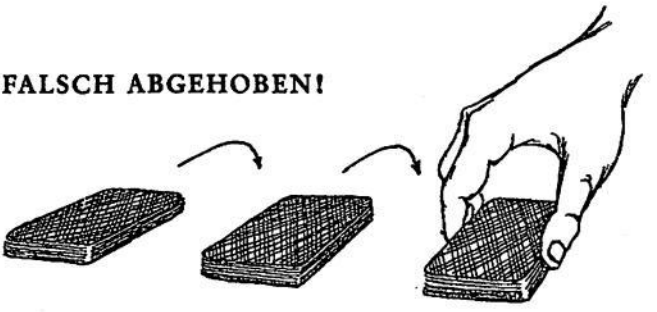


Abb. 42

Rätselhafte Zahlenwanderung

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Mit der folgenden Darbietung will ich Sie in ein Geheimnis einführen, das sämtliche Zahlen eines normalen Skatspieles miteinander verbindet. Zunächst entferne ich aus dem Spiel alle Bildkarten. Es bleiben dann insgesamt 16 Karten übrig. Es handelt sich hierbei jeweils um die Zahlen 7 bis 10 aller verschiedenen Farben. Diese Karten sortiere ich nun ohne Rücksicht auf ihre Farbe schwarz oder rot nach der normalen Zahlenreihenfolge 7, 8, 9, 10. Sie sehen also 4 Reihen mit sortierten Zahlen. Wie ich schon eingangs erwähnte, werden alle Zahlen durch eine magische Kraft zusammengeführt, auch wenn sie zwangsweise getrennt wurden. Dies will ich nun demonstrieren. Die Reihen werden jeweils zu Päckchen zusammengeschoben und umgedreht. Die Rückseiten der 4 Kartenhäufchen liegen jetzt nach oben. Ich ziehe alle 4 Päckchen zu einem Paket zusammen und trenne die fortlaufende Zahlenreihe durch x-beliebiges Abheben. Bitte, bestimmen Sie, wie oft ich abheben soll.

Von dem so gemischten Kartenpäckchen zähle ich nun wieder 4 nebeneinanderliegende Päckchen aus, bis alle Karten verteilt sind. Bitte, drehen Sie die einzelnen Päckchen um, damit Sie sich von der Richtigkeit der magischen Kartenkraft überzeugen können. Sie finden die Blätter nach ihren Zahlenwerten sortiert beisammen, d. h. also alle Siebener, Achter, Neuner und Zehner haben zueinander gefunden."

Erklärung:

Aus einem normalen Skatspiel mit 32 Blättern entfernt der Vorführende sämtliche Bilder. Die so verbleibenden 16 Karten werden ohne Rücksicht auf Farbe und Zeichen nur nach ihrer Zahlenreihenfolge ausgelegt. Als Beispiel gilt Abbildung 43. Der Kartenkünstler schiebt nun die 4 Zahlenreihen einzeln zu Häufchen und dreht dieselben, so daß die Rückseite nach oben zeigt. Jetzt werden die einzelnen Kartenpäckchen zusammengelegt, und zwar von links nach rechts. Das linke Päckchen kommt auf das zweite, das zweite wird aufgenommen und auf das dritte gelegt und dieses nun wieder auf das vierte.

Das so entstandene Kartenpaket kann man x-beliebig abheben lassen. Das Abheben selbst darf immer nur von einem Päckchen zum andern erfolgen (Abb. 41). Ein Abheben über 3 Häufchen, wie es Abbildung 42 zeigt, darf nicht vorgenommen werden. Nachdem dies geschehen ist, werden die Karten wieder von links nach rechts der Reihe nach in 4 Päckchen ausgezählt, d. h. also 1. Karte 1. Päckchen, 2. Karte 2. Päckchen, 3. Karte 3. Päckchen, 4. Karte 4. Päckchen, 5. Karte 1. Päckchen, 6. Karte 2. Päckchen usw.

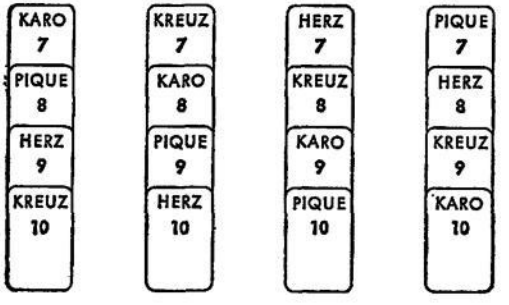


Abb. 43

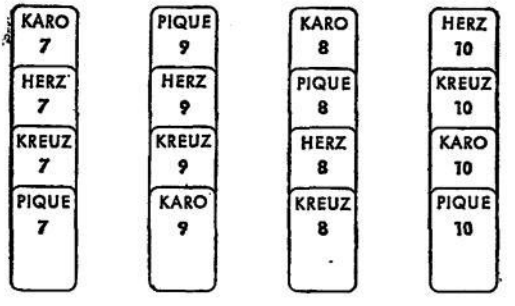


Abb. 44

Auf diese Weise kommen alle Karten nach ihrem Wert geordnet zusammen, ohne Rücksicht auf Zeichen und Farbe. Die Karten liegen dann wie Abbildung 44 zeigt. Ob nun links in der Reihe Siebener oder Achter liegen, spielt keine Rolle. Auf jeden Fall sind alle Zahlenwerte beieinander. Der Trick selbst beruht auf dem gleichen Prinzip wie der Trick „Das Abenteuer in der Schule".

Eine Eröffnungsreihe

Effekt:

Das nachstehend beschriebene Experiment ist besonders zur wirkungsvollen Eröffnung von Kartenexperimenten zu empfehlen. Es wird deshalb zu Anfang der Kartenkunststücke vorgeführt, weil hierzu das Sortieren des ganzen Spieles nach einem System erforderlich ist.

Der Vorführende breitet das Kartenspiel fächerartig aus und zeigt es so dem Publikum. Durch die bunte Reihe der offen gezeigten Karten entsteht der Eindruck, das Spiel sei gut durchgemischt. Dann nimmt der Vorführende die Karten wieder zu einem Paket zusammen und legt das Spiel mit der Rückseite nach oben in die linke Hand. Nun nimmt er von oben her ein Blatt nach dem anderen ab. Das erste legt er offen auf den Tisch, das zweite steckt er unter das Spiel in die linke Hand. Das dritte Blatt kommt wieder auf den Tisch, das vierte wieder unter das Spiel in die linke Hand. So fährt er fort, bis das ganze Spiel aufgeteilt ist. Die Karten werden hierbei in 4 Reihen zu je 8 Karten gelegt (Abb. 45).

Das erstaunte Publikum sieht, wie so aus dem angeblich gut gemischten Spiel alle Farben genau geordnet erscheinen. Die Reihen enthalten die gleichen Farben, vom As beginnend bis zum Siebener. Um dieses einfache Kunststück vorzuführen, müssen die Karten des Spiels vorher in folgender Weise geordnet sein.

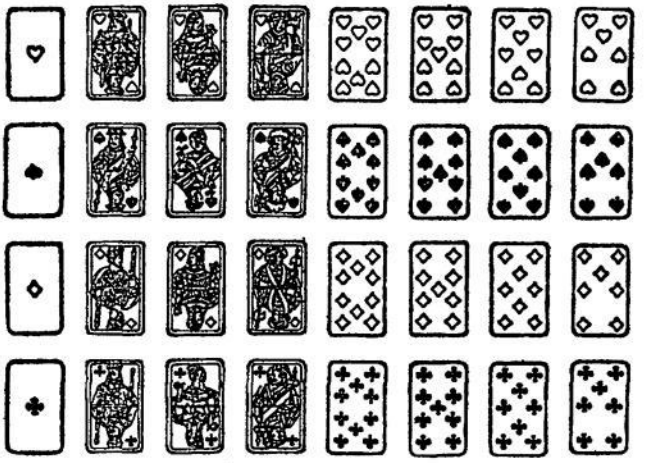


Abb. 45

1. Herz-As
2. Caro-As
3. Herz-König
4. Kreuz-As
5. Herz-Dame
6. Caro-König
7. Herz-Bube
8. Kreuz-Zehn
9. Herz-Zehn
10. Caro-Dame
11. Herz-Neun
12. Kreuz-König
13. Herz-Acht
14. Caro-Bube
15. Herz-Sieben
16. Kreuz-Acht
17. Pique-As
18. Caro-Zehn
19. Pique-König
20. Kreuz-Dame
21. Pique-Dame
22. Caro-Neun
23. Pique-Bube
24. Kreuz-Neun
25. Pique-Zehn
26. Caro-Acht
27. Pique-Neun
28. Kreuz-Bube
29. Pique-Acht
30. Caro-Sieben
31. Pique-Sieben
32. Kreuz-Sieben

Herz-As ist also die oberste Karte im sortierten Spiel.

Das gleiche Kunststück läßt sich auch mit 52 Karten eines Whistspieles ausführen; die Anordnung der Blätter ist dann folgende:

1. Herz-As
2. Caro-As
3. Herz-König
4. Kreuz-As
5. Herz-Dame
6. Caro-König
7. Herz-Bube
8. Kreuz-Drei
9. Herz-Zehn
10. Caro-Dame
11. Herz-Neun
12. Kreuz-König
13. Herz-Acht
14. Caro-Bube
15. Herz-Sieben
16. Kreuz-Sieben
17. Herz-Sechs
18. Caro-Zehn
19. Herz-Fünf
20. Kreuz-Dame
21. Herz-Vier
22. Caro-Neun
23. Herz-Drei
24. Kreuz-Vier
25. Herz-Zwei
26. Caro-Acht
27. Pique-As
28. Kreuz-Bube
29. Pique-König
30. Caro-Sieben
31. Pique-Dame
32. Kreuz-Sechs
33. Pique-Bube
34. Caro-Sechs
35. Pique-Zehn
36. Kreuz-Zehn
37. Pique-Neun
38. Caro-Fünf
39. Pique-Acht
40. Kreuz-Zwei
41. Pique-Sieben
42. Caro-Vier
43. Pique-Sechs
44. Kreuz-Neun
45. Pique-Fünf
46. Caro-Drei
47. Pique-Vier
48. Kreuz-Fünf
49. Pique-Drei
50. Caro-Zwei
51. Pique-Zwei
52. Kreuz-Acht

Gedankensensation

Effekt:

Aus einem Kartenspiel läßt der Vorführende von vier Zuschauern je eine Karte verdeckt ziehen. Diese Karten werden von den einzelnen Zuschauern sofort in einem Briefumschlag verschlossen.

Der Vorführende sammelt die 4 Briefumschläge ein und hält sie für alle Zuschauer sichtbar in der rechten Hand weit von sich ab (Abb. 46).

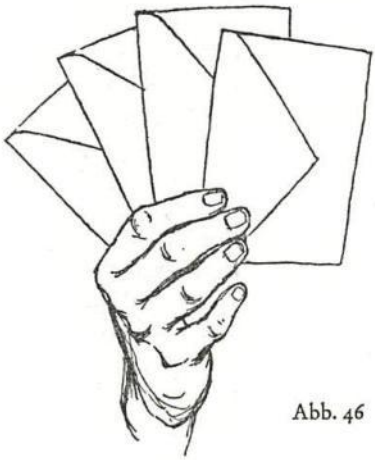


Abb. 46

Der Künstler nennt nun eine der Karten und bekommt dies von einem der Zuschauer als richtig bestätigt. Dieser Briefumschlag wird nun geöffnet und der Vorführende betrachtet sich die Karte zur Kontrolle. Nun nennt er die zweite Karte und öffnet erst dann den zweiten Briefumschlag. In diesem Sinn fährt der Künstler fort und nennt so nacheinander alle 4 gezogenen Karten. Zum Schluß werden dieselben zur Kontrolle den Zuschauern übergeben. Für den Nichteingeweihten ist dies ein äußerst wirkungsvolles Gedankenkunststück.

Erklärung:

Bei diesem Trick kommt das Forcieren (die gezwungene Wahl) für eine Karte zur Anwendung (Abb. 3).

Einem der Zuschauer wird also eine dem Vorführenden vorher bekannte Karte in die Hand gespielt. Die anderen 3 Karten können frei gezogen werden. Nach dem Ziehen der Karten werden die Zuschauer aufgefordert, sich dieselben gut einzuprägen und in einem Briefumschlag zu verschließen. Die dem Künstler bekannte Karte wird zum Schluß eingesammelt und kommt auch als letzte zur Öffnung. Indem der Vorführende angestrengtes Nachdenken vortäuscht, nennt er die ihm bekannte zuletzt eingesammelte Karte als erste. Jetzt wird ein Briefumschlag geöffnet, der eine der frei gezogenen Karten enthält. Der Vorführende sieht sich die Karte an und legt sie verdeckt ab; er nickt den Zuschauern zu. Für das Publikum entsteht so der Eindruck, als hätte der Künstler richtig die vorgenannte Karte dem Briefumschlag entnommen. Jetzt wird die eben angesehene Karte genannt und der nächste Umschlag mit einer frei gezogenen Karte geöffnet. Auch diese Karte betrachtet sich der Vorführende und legt sie zu der anderen ab. In dieser Weise wird auch die dritte und vierte Karte angesagt. Zum Schluß werden alle 4 Karten zur Bestätigung dem Publikum gezeigt.

Wer diesen Trick noch wirkungsvoller vorführen will, dem bietet sich folgende Möglichkeit: forcieren mit 4 Karten. Gelingt dies, so ist der Vorführende in der Lage, die Karten ohne Öffnen der Briefumschläge richtig anzusagen. In ähnlicher Weise lassen sich noch eine Unzahl von reizvollen Kombinationen vorführen.

Abb. 47

Die Musterung der Buben

Zur Abwechslung folgt ein kleiner Kartenscherz. Die 4 Buben werden aus dem Spiel genommen und fächerartig offen auf den Tisch gelegt (Abb. 47). Der Vorführende richtet nun an die Tischgesellschaft die Frage: Warum einer der 4 Buben nicht zum Militärdienst angenommen wurde.

Die Tischgesellschaft wird gebeten, diesen einen untauglichen Buben ausfindig zu machen. Niemand wird eine richtige Antwort geben können. Der Künstler benennt nun den Caro-Buben und erklärt, daß derselbe einäugig ist (Abb. 48) und somit als untauglich befunden werden mußte.

Abb. 48

Die versteckte Karte

Aus einem Kartenspiel merkt man sich die vierte Karte von oben. Hierauf wird das Spiel in 5 Häufchen zu 6 bis 8 Blättern geteilt. Das Päckchen, in dem sich die gemerkte Karte als viertes Blatt befindet, wird nun auf die anderen 4 Päckchen verteilt. Kommt der Vorführende zur vierten Karte, so reicht er dieselbe jemandem mit der Bitte, sich die Karte gut zu merken und dann in eines der Häufchen zu stecken. Die noch übrigen Karten, die man in der Hand hält, werden nun weiter auf die anderen Päckchen verteilt. Die Lage der Päckchen und Karten sind für das Kunst-

stück völlig ohne Belang. Von Bedeutung ist jedoch, daß die Karten nach der gezogenen Karte genauso ausgelegt werden wie die ersten Karten. Hierdurch werden die Zuschauer in den Glauben versetzt, willkürlich eine Karte bekommen zu haben. Nach dem Zurückstecken der gemerkten Karte in irgendein Päckchen, läßt man die Karten zusammennehmen und einige Male mischen.

Der Vorführende blättert dann das ihm zurückgegebene Kartenspiel leicht durch, um sofort die vorher gemerkte und vom Zuschauer gesehene Karte zu finden. Bei etwas geschickter Vorführung kann dieses Kunststück ohne Bedenken zwei- oder dreimal hintereinander vorgeführt werden. Diese Wiederholung steigert sogar noch die Wirkung des Experimentes. Es ist wohl selbstverständlich, daß man sich bei Wiederholungen nicht gerade die vierte, sondern die fünfte oder sechste Karte von oben merkt. Um dies leicht und unauffällig zu tun, legt man die einzelnen Blätter beim Suchen offen auf den Tisch und nimmt sie dann in entsprechender Reihenfolge wieder auf.

Sieben gemerkte Karten finden

Vortrag und Effekt:

„Hier ist ein Spiel Whistkarten. Wollen Sie es bitte genau durchsehen und gut mischen. Wenn Sie davon überzeugt sind, daß alle Karten gut durcheinander gebracht sind, geben Sie mir bitte das Spiel zurück."

Der Künstler nimmt das Spiel in seine linke Hand (Rückseite der Karten nach oben). Mit der rechten Hand werden 7 Karten abgezogen. Diese zeigt der Vorführende einem Zuschauer und ersucht ihn, sich eine von diesen Karten gut zu merken. Dann werden die 7 Karten eine neben die andere auf den Tisch gelegt. Wieder werden 7 Karten gezogen, und ein Zuschauer soll sich eine Karte auch hiervon merken. Diese Karten werden dann, von links beginnend, auf die schon vorhandenen Blätter aufgelegt. Der Vorführende wiederholt dasselbe noch fünfmal, so daß sich im Ganzen 7 Personen je eine Karte gemerkt haben. Auf dem Tisch liegen also 7 Häufchen zu je 7 Karten.

„Ich nehme nun das erste Häufchen und schaue mir die Blätter an, zeige sie auch den anderen Anwesenden und möchte nun den betreffenden Herrn oder die betreffende Dame, deren Karte unter diesen Blättern ist, bitten, sich zu melden. Ist Ihre Karte dabei? – Dann haben Sie sich diese hier gemerkt. Es stimmt doch?" So zeigt der Vorführende alle gemerkten

Karten. Die Wirkung dieses Kunststückes ist verblüffend, die Erklärung jedoch sehr einfach.

Erklärung:

Da der Künstler die 7 Karten immer in eine Reihe legt, die Karte, welche die erste Person sich merkte in die erste Reihe, die zweite Karte in die zweite Reihe usw., so ist es eine Kleinigkeit, aus einem Häufchen, das je eine Karte einer jeden Reihe enthält, die gemerkte Karte zu finden. Voraussetzung hierzu ist, daß sich der Künstler die Person gemerkt hat, die die Karte gezogen hat. Die Reihenfolge der einzelnen Personen bezeichnet der Künstler in seinem Gedächtnis mit den Ziffern 1–7. Meldet sich z. B. beim ersten Häufchen Nr. 3, so muß die dritte Karte die gemerkte Karte sein, weil nur diese Karte des Häufchens aus der dritten Reihe ist. Die Person 4 hat die vierte Karte usw.

Das gleiche Kunststück läßt sich auch mit anderen Karten als mit Whistkarten ausführen. Auch die Zahl 7 ist ohne Bedeutung. Die Anzahl der Kartenreihen richtet sich stets nach der Anzahl der Personen, die man wählen lassen will.

Algebra mit Karten

Vortrag und Effekt:

„Meine Damen und Herren! Ich lege Ihnen hier ein Kartenspiel auf den Tisch. Führen Sie bitte mit diesem genau die Manipulationen durch, die ich Ihnen sagen werde. Ich selbst werde mich umdrehen, damit ich die Karten nicht sehen kann.

Nehmen Sie nun eine nicht zu kleine Anzahl Karten aus dem Spiel und ordnen Sie diese in 3 Päckchen mit genau gleichviel Karten. Legen Sie jetzt von dem linken und dem rechten Päckchen je 3 Karten auf das mittlere. Von dem mittleren Päckchen nehmen Sie nun soviele Blätter weg, als im linken oder rechten Päckchen enthalten sind. Diese Karten legen Sie nun wahlweise auf das linke oder rechte Päckchen.

In dem mittleren Päckchen finden Sie nun 9 Karten. Bitte, zählen Sie nach, ob es stimmt."

Erklärung:

Dieses Kunststück erfordert nur eine einfache Berechnung. In dem mittleren Päckchen befindet sich immer die dreifache Anzahl Karten, die man

von dem linken und dem rechten Päckchen auf das mittlere legen läßt. Die Erklärung dieser sehr merkwürdig erscheinenden Tatsache ist äußerst einfach. In jedem Päckchen sind zunächst gleichviel Karten. Vom linken und vom rechten läßt man eine gleiche Anzahl Karten wegnehmen. Es bleibt also in jedem Häufchen eine gleiche Zahl Karten als Rest. Nennen wir die Zahl, die wir wegnehmen lassen, „a" und den Rest „b". So werden wir die Zahl des Häufchens richtig bezeichnen mit a+b. Alle 3 Häufchen sind also

a+b / a+b / a+b

Vom linken und vom rechten Päckchen wird nun a weggenommen und zum mittleren gegeben. So erhalten wir

b / 3a+b / b

Wenn wir jetzt vom mittleren Häufchen so viel wegnehmen lassen, als das linke oder rechte Karten enthält, so verschwindet aus dem mittleren Häufchen das „b", und zurück bleibt nur „3a", also genau die dreifache der vom linken und vom rechten Päckchen weggenommenen Anzahl. Daraus folgt auch, daß die Zahl „a", also die Anzahl der Karten, die man vom linken und rechten Päckchen wegnehmen muß, beliebig gewählt werden kann. Ein Beispiel soll das Gesagte bestätigen. In jedem Päckchen liegen 10 Karten.

10 10 10

Man läßt nun vom linken und rechten Häufchen je 5 Karten wegnehmen und auf das mittlere legen. So erhält man

5 20 5

Nun gibt man 5 Karten vom mittleren auf das linke Häufchen. Das ergibt

10 15 5

Das mittlere Häufchen berechnet sich also $3 \times 5 = 15$.

Fliegende Karten

Effekt:

Wenn wir vorher 2 kleine Kartenständer basteln, so läßt sich in größerem Rahmen ein sehr wirkungsvolles Kunststück vorführen.

Der Vorführende entnimmt einem normalen Skatspiel die Karten Herz-As und Kreuz-As. Zwei kleine Ständer stehen etwa 60 cm voneinander entfernt auf dem Tisch. Jede der Karten wird nun in einen der Ständer gelegt. Nun läßt der Künstler die Karten auf geheimnisvolle

Weise die Plätze wechseln (Abb. 49). Eine völlige Verwirrung entsteht, wenn die Zuschauer raten dürfen, wo sich nun gerade Herz-As befindet. Es wird immer daneben geraten.

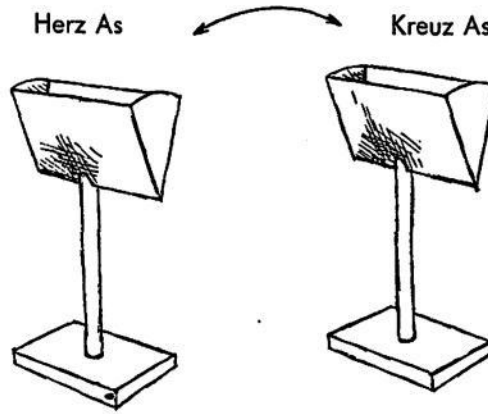


Abb. 49

Erklärung:

Das Geheimnis liegt in der Konstruktion der Kartenständer. In jedem Kartenständer befindet sich ein Karton, der hin- und hergeklappt werden kann (Abb. 50). Das ganze Innere des Behälters wird mit schwarzem Papier ausgeklebt. Aus einem zweiten Kartenspiel nehmen wir jetzt noch einmal die Karten Herz-As und Kreuz-As heraus. In jeden Ständer kommen also die Karten Herz-As und Kreuz-As. Eine Karte vor den Kippboden, die andere Karte hinter denselben. Während der Vorführung ist es nur noch erforderlich, den Ständer etwas anzuheben und nach hinten oder vorn zu kippen, um die jeweils gewünschte Karte erscheinen zu lassen.

PRÄPARIERTE SPIELE

Das konische Spiel

Im ersten Teil dieses Buches wurden Kniffe und Tricks mit unpräparierten Spielen behandelt. Im jetzt folgenden Teil sollen die fortgeschrittenen Kartenamateure Gelegenheit haben, auch noch Grundsätzliches über die präparierten Spiele zu erfahren, mit deren Geheimnissen die großen Meister ihre Tricks vollbringen.

Wir lassen uns ein normales Kartenspiel von einem Buchbinder an den Längsseiten so beschneiden, daß die obere Breitseite etwas schmaler wird als die untere. Zieht man aus dem so präparierten Spiel eine beliebige Karte heraus, so ist dieselbe sofort spürbar zu finden, wenn man sie entgegengesetzt ins Spiel steckt. Mit einem Griff läßt sich also diese Karte ohne Schwierigkeiten sofort dem Spiel entnehmen. Mit Hilfe dieses Tricks lassen sich eine Unmenge Kartenexperimente in verblüffendster Weise aufbauen.

Für den Vorführenden erübrigt es sich jetzt vollkommen, die gezogene Karte heimlich zu besehen oder durch das künstliche Mischen und die Kippvolte an irgendeine bestimmte Stelle des Spiels zu bringen. Die Abbildung 51 zeigt ein konisch geschnittenes Spiel, in das eine Karte entgegengesetzt eingelegt wurde. Damit das Spiel von niemandem als präpariert erkannt wird, ist es wichtig, ein Kartenspiel zu verwenden, dessen Rückenmuster einfach diagonal verläuft (Kreuzmuster).

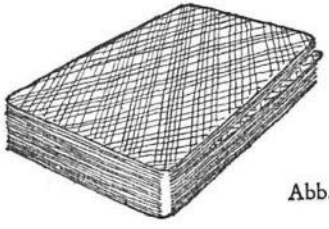


Abb. 51

Die breite Karte

Sehr vorteilhaft für die verschiedensten Kartenexperimente ist auch ein Spiel, das bis auf eine Karte der Länge nach beschnitten ist. Die Abbildung 52 zeigt ein so präpariertes Spiel. Zur Verwendung kommt wiederum ein Spiel mit einfachem Rückenmuster. Dem Buchbinder, dem wir das Spiel zum Beschneiden geben, nennen wir als maximale Schnittbreite 1 mm. Man nennt die so verbleibende eine breite Karte, auch Leitkarte. Mit diesem Spiel ergeben sich ebenfalls viele Möglichkeiten. So ist es z. B. möglich, eine ganz bestimmte Karte unter die Leitkarte zu legen. Durch einfaches Abheben (Abb. 53) hat man ohne Schwierigkeiten die gewünschte Karte zur Verfügung.

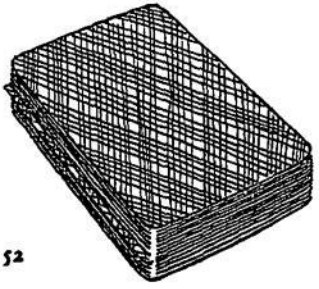


Abb. 52

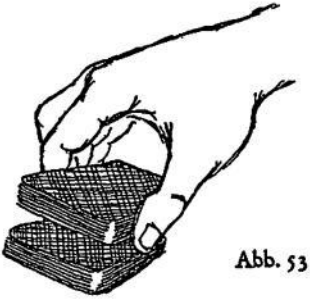


Abb. 53

Hier noch ein sehr wirkungsvoller Trick mit der Leitkarte. Der Vorführende bildet aus einem Spiel mit der breiten Karte einen Fächer. Die breite Karte wird dem Zuschauer forciert. Der Künstler gibt nun auch das Spiel aus der Hand und läßt die gezogene Karte ins Spiel mischen. Es

ist nun ein leichtes, die breite Karte sofort wieder herauszufinden. Wirkungsvoller jedoch ist es, wenn man die Karte zwischen den Fingern längsseits hält. Dabei wird der Griff etwas gelockert und die schmalen Karten gleiten nach unten. Zum Schluß hat der Künstler nur noch die gezogene Karte in der Hand. Dieser Trick wird sicher von den Zuschauern mit viel Applaus bedacht.

Das Kettenspiel

Zu Anfang des Buches wurde der amerikanische Kartensprudel beschrieben. Zu seiner wirkungsvollen Vorführung gehört jedoch ein durch intensives Üben erworbenes Können. Abschließend soll hier noch ein präpariertes Spiel erklärt werden, das es dem Vorführenden ermöglicht, ohne besondere Fingerfertigkeit den Sprudel und andere wirkungsvolle Effekte zu erzielen. Ein normales Kartenspiel wird durch 2 Heftfäden als Kette miteinander verbunden (Abb. 54 zeigt deutlich den Fadenverlauf). Bei jeder Karte wird der Faden einmal von hinten nach vorn durch die Karte geführt. 2 mm daneben wird der Faden wieder nach hinten geführt und nach weiteren 2 mm wiederum nach vorn zur nächsten Karte. Die beiden Fäden laufen in einer Entfernung von etwa 1 cm von der jeweiligen Schmalseite der Karten (siehe Abbildung 55). Die Fadenlänge zwischen den Karten sollte ca. 2 cm betragen. Zusammengekettet ergibt sich also eine ausgebreitete Spiellänge von ca. 80 cm. Von den 32 Karten eines Skatspiels werden nur 30 Stück auf die Kette geheftet. Mit den restlichen beiden Karten verdeckt man durch Aufkleben die Fäden an der Anfangs- und Endkarte. Das so präparierte Spiel bekommt nun noch für die Vereinfachung der Vorführung ein Kennzeichen. Hierzu wird das auf dem Tisch liegende Spiel auseinandergezogen (Rückseite nach oben). Die linke oberste Karte bekommt mit einem Tintenstift an der linken äußersten Seite ein Kreuz als Kennzeichen.

Zu beachten ist folgendes:

Durch die Eigenart der Fadenführung ist es möglich, das Spiel auf zwei verschiedene Längen auszufächern. Es kommt ganz darauf an, ob wir dasselbe nach rechts oder nach links auseinanderziehen. Für die Kennzeichnung der Karte ist es von größter Bedeutung, daß das Spiel nach der langen Richtung hin auseinandergezogen wird. Wenn das Spiel geheftet ist, bereitet es keine Schwierigkeiten durch Probieren die richtige Kennzeichnung vorzunehmen.

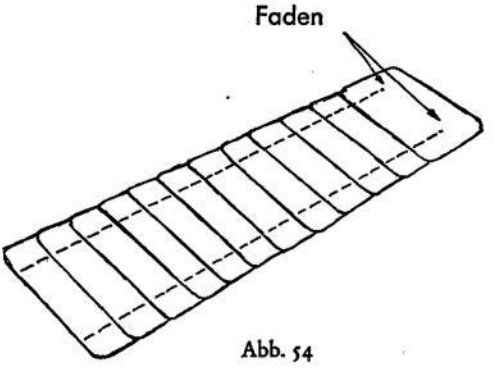


Abb. 54

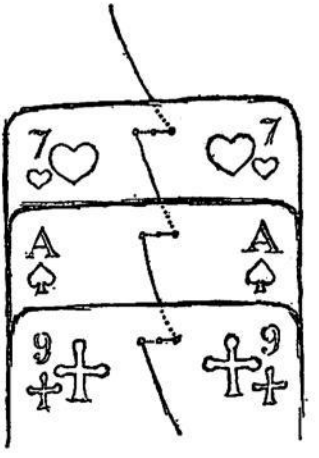


Abb. 55

Und nun zu den Tricks:

Die Laufkarte

Der Vorführende nimmt das Spiel in die rechte Hand (Bildseite nach oben). Die Karten werden wie ein Fächer mit dem Daumen zur linken Hand hingeschoben (Abb. 56). Dann blättert man mit der linken Hand das Spiel kreisförmig zu einem Fächer aus und zeigt durch Drehen der

Hand Bild- und Rückseite (Abb. 57). Bei den Zuschauern entsteht hierdurch der Eindruck, als wäre das Spiel unpräpariert. Das Spiel wird nun zusammengeschoben und säuberlich aufgestoßen. Jetzt legt der Vorführende das Spiel mit der Bildseite nach unten in die offene linke Hand. Der Arm wird ausgestreckt und die Karten auf dem Arm auseinandergezogen (Abb. 58). Die gezeichnete Karte muß hierbei auf der Seite der Zuschauer liegen. Für ein gutes, sicheres Ausbreiten auf dem Arm empfiehlt es sich, die vorderste Karte mit dem kleinen Finger etwas festzuhalten. Nach dem gleichmäßigen Ausrichten der Karten wird die rechte Hand weggenommen. Die festgehaltene Karte in der linken Hand wird losgelassen. Der Künstler zieht nun die Finger der linken Hand unter die vorderste Karte. Er schnellt mit dem Mittelfinger nach oben, wobei die Karten umschlagen und von vorn nach hinten eine Drehung entsteht (Abb. 58). Der Effekt ist sehr groß, und mit ein wenig Übung beherrscht man dieses schwierig erscheinende Kunststück mühelos.

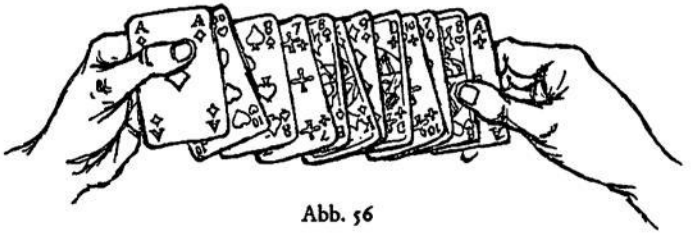


Abb. 56

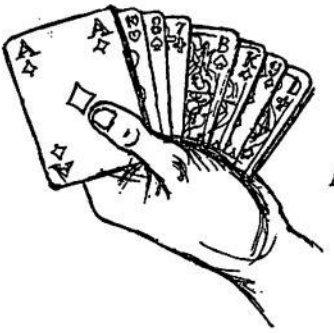


Abb. 57

Abb. 58

Der Kartensprudel

Die rechte Hand hält das säuberlich aufgestoßene Spiel mit der Bildseite nach vorn und dem Kennzeichen nach oben (Abb. 59). Die linke Hand wird in etwa 40–50 cm Abstand unter der rechten Hand offen gehalten. Die Umklammerung der Karten in der rechten Hand wird etwas gelockert, wobei die Karten von vorn nach hinten nacheinander nach unten fallen. Durch das rauschende Geräusch entsteht so ein Effekt, der einem Wasserfall ähnlich ist. Zu beachten ist, daß die rechte Hand rechtzeitig die Karten losläßt, damit die Endkarten ohne Behinderung ebenfalls frei nach unten fallen können.

Nach einiger Übung läßt sich der eben erzielte Effekt noch um ein Vielfaches steigern. Sobald das Spiel in der linken Hand ist, ordnet man schnell dasselbe mit den Fingern zu einem Häufchen. Die rechte Hand greift mit Daumen und Mittelfinger über die Schmalseiten des Kartenpäckchens und zieht die Hälfte des Spiels nach oben, um es sofort wieder

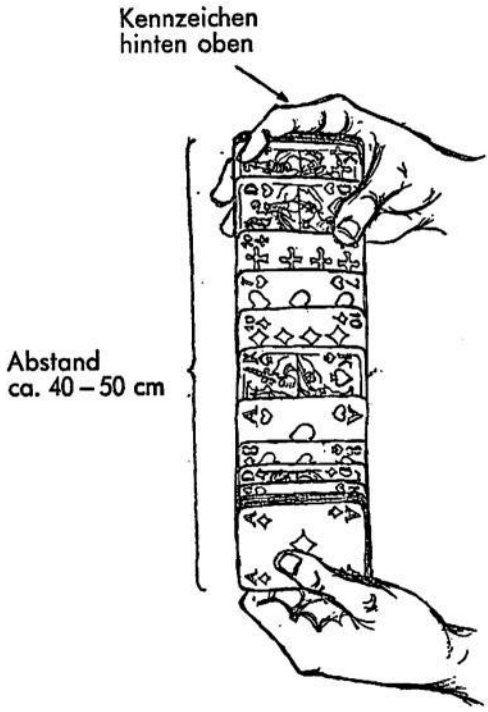


Abb. 59

loszulassen. Dies wird mehrere Male wiederholt. Die Zuschauer haben dabei den Eindruck, daß mit dem Kartenspiel eine ziehharmonikaartige Bewegung ausgeführt wird. Voraussetzung für ein gutes Gelingen ist die Schnelligkeit unserer Bewegung. Dabei müssen wir die Karten immer rechtzeitig loslassen, da sonst die Zuschauer merken, daß dieselben aneinander gekettet sind.

Die Laufkarte auf dem Tisch

Wenn Ihnen die Vorführung der Laufkarte auf dem ausgestreckten Arm Schwierigkeiten bereitet, dann führen Sie dieses Experiment am besten auf dem Tisch vor.

Hierzu werden die Karten gefaßt, wie Abbildung 60 es zeigt. Das Spiel wird dann auseinandergezogen und auf den Tisch gelegt. Bitte, beachten Sie dabei die Lage des Kennzeichens auf der Rückseite der oberen Karte. Das Spiel liegt nun mit der Rückseite nach oben in kurzer Kette. Die zu unterst liegende, linke Karte wird nun schnell gedreht. Dadurch schlagen die ganzen Karten um, und die Bildseite kommt nach oben (Abb. 61).

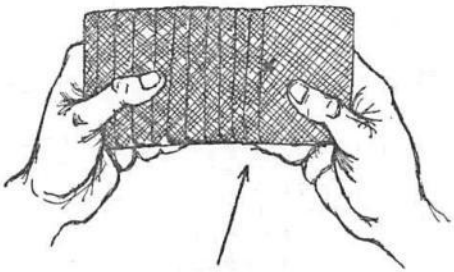


Abb. 60

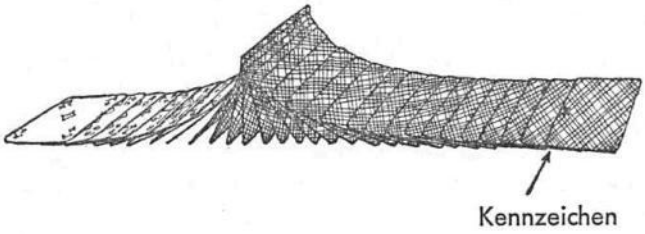


Abb. 61

Die Wurfkarte

Die linke Hand hält das Spiel mit der Rückseite nach oben. Die Karte mit dem Kennzeichen liegt dabei an der Seite des Daumens. Mit der rechten Hand ziehen wir nun das Deckblatt schnell waagrecht über den Tisch nach rechts. Dadurch werden die Karten durch den Faden auseinandergezogen und die vorher unten liegende Bildseite nach oben gedreht. Die linke Hand führt hierbei eine leichte Drehung nach oben aus. In auseinandergezogenem Zustand lassen wir das Spiel auf den Tisch fallen. Es liegt nun in langer Kette. Der so erzielte Effekt ist besonders wirkungsvoll, da es für die Zuschauer unerklärlich ist, wie die Karten durch den Wurf so geordnet in Reihe fallen können. Die Abbildung 62 zeigt das auseinandergezogene Spiel kurz bevor die Drehung mit der linken Hand erfolgt. Die lange Kartenkette wird jetzt jeweils an den Endkarten gefaßt. Beide Hände ziehen die Kette stramm, heben dieselbe blitzschnell hoch und drehen sie nach vorn. So kommt die Rückseite wieder nach oben zu liegen. Der Künstler schiebt nun das Spiel zusammen, tauscht es durch ein unpräpariertes Spiel aus und reicht dasselbe zum Untersuchen.

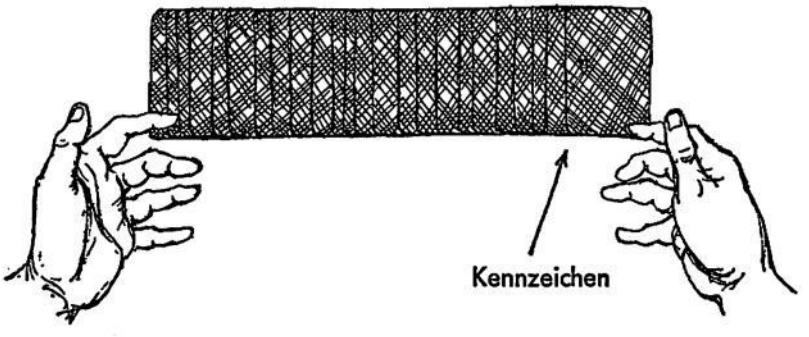


Abb. 62

Die Verwandlung

Durch eine weitere kleine Bastelarbeit ist es möglich, eine Streichholzschachtel plötzlich in eine Spielkarte zu verwandeln oder umgekehrt. Die Abbildungen 63 und 64 zeigen, wie auf eine aufgetrennte Streichholzschachtel eine Spielkarte aufgeklebt wird. Zum Experiment selbst sind weitere Erläuterungen überflüssig.

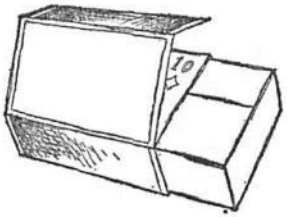


Abb. 63

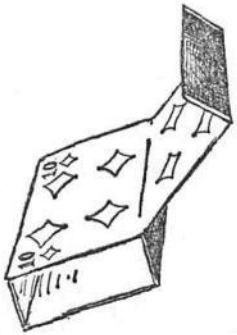


Abb. 64

Die Kartentasche

Ein begeisterter Kartenamateur sollte eigentlich immer das nötige Handwerkszeug bei sich tragen, um jederzeit zu einer Vorführung bereit zu sein.

Hier hat sich die Anfertigung einer Kartentasche sehr bewährt. Die Abbildung 65 zeigt, wie man sich mit wenig Mühe eine sehr schöne Tasche anfertigen kann, die man im Bedarfsfall dann immer zur Hand hat.

Von Martin Michalski sind außerdem erschienen:

DER GROSSE ZAUBERKÜNSTLER

Ravensburger Spiele Nr. 14 008 – Ein Kasten, der zahlreiche noch unbekannte Tricks enthält, die von berühmten Zauberkünstlern täglich auf der Bühne vorgeführt werden. Es wurden nur Zaubereien ausgewählt, die erstaunlich und verblüffend, aber nicht zu schwer in der Vorführung sind. So können auch schon die jungen Zauberschüler mit diesem Kasten sehr schnell reichhaltige und überraschende Vorstellungen bestreiten. – Der Kasten (Format 23 x 33,5 x 5 cm) enthält Material für über 50 richtige Zaubertricks (keine Scherz- oder Taschenspielereien) mit umfangreicher, bebilderter Anleitung. – Ein neuer Zauberkasten befindet sich in Vorbereitung. Er ist die Ergänzung des ersten Kastens „Der große Zauberkünstler" und enthält Tricks für „fortgeschrittene" Zauberlehrlinge.

DER PERFEKTE MAGIER

Ein Zauber- und Bastelbuch. 120 Seiten mit 154 Zeichnungen im Text und 10 Fototafeln mit 21 Fotos. – Martin Michalski zeigt in seinem Buch eine große Anzahl berühmter Zaubertricks und auch einige von ihm selbst entwickelte originelle Darbietungen. Für viele aber sind die nötigen Zauberapparate durch die hohen Preise unerschwinglich. Wie einfach sie selbst anzufertigen sind, ist in Erklärungen, vielen Zeichnungen und Fotos genau beschrieben. Die einzelnen Kapitel gliedern sich in Abschnitte über den Effekt, wie der Zuschauer ihn sieht, über die Ausführung des Tricks und über die Herstellung der dazu nötigen Hilfsmittel. Alles, was ein junger Zauberlehrling benötigt, wird er hier finden.

ZAUBERBUCH FÜR KINDER

Von Ilse Keiler. 4. völlig neu bearbeitete Ausgabe von Ilse Keiler und Martin Michalski. 88 Seiten mit vielen Abbildungen. Ein Buch, das schon Kinder auf unterhaltende Weise in die Tricks und Kunstkniffe der Zauberei einführt. Es wurde Wert darauf gelegt, daß alle Kunststücke leicht erlernbar und ohne komplizierte Hilfsmittel zu bewältigen sind. So ist das Buch besonders für Feste im häuslichen Kreis, für Kindergärten, Horte, Jugendgruppen und Schulen geeignet.

Ausführliche Prospekte über die einzelnen Verlagsgruppen und über unsere gesamte Produktion erhalten Sie auf Wunsch kostenlos vom

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Ravensburger Reihe Werk und Spiel

Die Bücher dieser Reihe bringen verschiedenste Spielanleitungen, praktische Ratschläge für das Werken und Basteln und Anregungen für ein frohes Zusammenleben innerhalb der Familie. Die Reihe, die laufend durch neue Bände erweitert wird, entstand aus den jahrzehntelangen Erfahrungen des Otto Maier Verlages in diesem Arbeitsbereich. Sie möchte helfen, das Einerlei des Alltags aufzulockern und durch den sinnvollen Ausgleich in Werk und Spiel Freude zu wecken